ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК
ВАСИЛИЙ МАХАНЕНКО
БАРЛИОНА

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Барлиона. Виртуальный мир, наполненный приключениями, битвами, монстрами и конечно же игроками. Для многих Барлиона заменила собой реальность, ведь в ней сбываются любые желания человека: магия, эльфы, драконы. В мире существует только одно правило — игрок не чувствует боли. Но у каждого правила есть исключения, и для части игроков Барлиона стала адом. Ведь они — преступники, играющие в самом тяжелом режиме с включенными ощущениями.

- Василий Маханенко
  - Глава 1. Со всеми вытекающими
  - Глава 2. Рудник Прика. Начало
  - Глава 3. Рудник Прика. Первый день
  - Глава 4. Рудник Прика. Первая неделя
  - Глава 5. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 1
  - Глава 6. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 2
  - Глава 7. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 3
  - Глава 8. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 4
  - Глава 9. Рудник Долма. Часть 1
  - Глава 10. Рудник Долма. Часть 2
  - Глава 11. Подземелье
  - Глава 12. Возвращение

Василий Маханенко
Барлиона

Глава 1. Со всеми вытекающими

"… признать подсудимого Махан Василия Михайловича виновным во взломе управляющей программы городского водоканала, приведшей к остановке системы, и приговорить его к содержанию в исправительной капсуле и работам по добыче ресурсов сроком на восемь лет, согласно статье 637 раздела 13 Кодекса правонарушений. Место заключения будет назначено подсудимому системой в автоматическом режиме. В случае выполнения заключенным условий, предусмотренных статьей 78, раздела 24 Кодекса правонарушений, подсудимому будет предоставлена возможность перейти в общий игровой мир. Суд назначает подсудимому расу Человек, класс Шаман, основную специальность Ювелир. Фильтры ощущений отключаются на весь срок пребывания в капсуле. Досрочное освобождение возможно в случае внесения подсудимым суммы в размере ста миллионов игровых золотых монет. Приговор окончательный и обжалованию не подлежит".

***

Говорят, что Бог есть Истина. Ну не знаю, может так оно и есть, не проверял, поэтому спорить не буду. Но вот любые споры – зло, причем зло в квадрате. И это Истина, с которой не поспоришь. Каламбур, однако.

Позвольте представиться – Василий Махан, как уже было сказано. Тридцатилетний специалист в области компьютерной безопасности и всего, что с этим связано. Независимый работник, периодически привлекающийся корпорацией для поиска дыр в виртуальной игре Барлиона. Игре, которая заполонила собой весь мир, а для некоторых и вовсе стала всем миром. Не могу сказать, что я самый лучший специалист в области безопасности, но и худшим меня назвать никак нельзя. Что-то среднее между гением и полным нулем. Серединка на половинку.

Ежегодно все специалисты, занимающиеся официальным поиском уязвимостей в Игре, обязаны проходить переподготовку. Чему нас могли переподготавливать, для всех оставалось загадкой, так как для многих поиск уязвимостей был единственным источником заработка. Но требования корпорации были строги – хочешь заниматься поиском дыр и не нарушать

закон, проходи переподготовку. Причем переподготавливали нас в основном по поводу изучения новых законов, которые еще более ужесточали наказание за хакерство, но никогда не было того, чтобы нам показали какой-либо инструмент или способ определения дыр. Корпорация строго следила за тем, чтобы никакие внутренние наработки не уходили на сторону. Тем более к нам, потому что это сегодня мы честные и правильные, а завтра любой из нас может превратиться в хакера и попробовать взломать Барлиону.

На очередной такой переподготовке я оказался за одним столом с довольно симпатичной девушкой, с которой у нас завязался разговор. Жаль, конечно, что она тоже была свободным художником, как называли себя все те, кто занимался поиском уязвимостей в Игре, независимо от того, работали ли они где-нибудь еще или нет. Я бы стал бросаться умными и непонятными терминами, а девушка, ошеломленная таким мозгом, как я, упала бы мне в объятья. Но нет. Марина оказалась достаточно подкованной, умной и успешной девушкой, основной работой которой было обеспечение информационной безопасности городского водоканала, а поиск ошибок был не более чем хобби.

Н-да. Никогда не говорите девушке, особенно умной девушке, что ее место работы не достойно того, чтобы на нем работал свободный художник. Мы начали спорить. И тогда, не найдя ничего лучшего, я привел свой самый сногсшибательный аргумент, почему нельзя работать в горводоканале, казавшийся мне убийственным: "Там же запах!".

Видимо Марину этим комментарием достали. Причем сильно достали, так как она отсела от меня и наше знакомство на этом завершилось. Жаль, я уже начал планы определенные строить, ну да ладно. Я с головой погрузился в очередной доклад, рассказывающий, как новый закон ужесточает наказание за взлом и уничтожение программ. Ух ты, теперь за взлом систем дают восемь лет. Серьезно. В перерыве между докладами ко мне опять подсела Марина.

– Значит, говоришь, что на такой работе как у меня, могут работать только дилетанты? – Раздраженно проговорила она, а я заметил, что вокруг нас уже начала собираться толпа зевак.

– Слушай, ничего такого я не говорил. Я не говорил того, что ты дилетант, я говорил, что такая работа не может стоить того, чтобы на ней работал профессионал твоего уровня.

– Это одно и то же. Если я на ней работаю, значит, недостойна другого места, значит я бездарь и дура!

Спорить с разгневанной девушкой бесполезно. Все равно ничего не докажешь, а в глазах общества будешь выглядеть глупо.

– Слушай, давай замнем тему. Виноват, извини, не так выразился. Приглашаю тебя на мировую кружку чая, кофе или того, что ты пьешь. Не хочу я сориться с такой красивой и обворожительной девушкой, – попробовал я выбить землю из-под ног Марины. Пусть лучше возмущается насчет комплиментов, а не насчет ее работы.

– Скажи, у тебя есть жена или девушка? – От такого вопроса я непроизвольно вздрогнул и на автомате отрицательно покачал головой. Видимо, Марина сама пошла в наступление, выбивая почву у меня из-под ног. Подтверждая мои мысли, следующий ее вопрос практически убил меня наповал. – А ты хотел бы встречаться со мной? Я тебе нравлюсь?

Блин, ну что же за женщины пошли в наше время. Сами уже на мужчин бросаются, хотя, признаюсь, такое бросание мне безумно нравилось. Марина действительно была привлекательной девушкой, милой, со слегка вздернутым носиком, поэтому я бессознательно согласно кивнул.

– Слушайте все! – вдруг вскричала Марина. – Если Василий в течение недели сможет взломать защиту, что я поставила на Имитатора городского водоканала, то я торжественно обещаю быть его девушкой минимум один месяц! При этом ни словом, ни жестом не покажу, что мне это неприятно. Но если он не справиться, то в течение месяца Махан будет работать одним из чистильщиков коллекторов. Ну что, готов поспорить? Тебе поставят тестовый сервер, полную копию продуктивной системы, а твоя попытка взлома будет оформлена как проверка наших систем безопасности. Уже завтра ты получишь все необходимые бумаги на этот счет, поэтому с точки зрения закона ты будешь чист, – протянула Марина мне руку.

Вот кто меня заставлял спорить? Я же мог свести все в шутку, как-то замять этот разговор. Сходили бы выпили пива и тихо-мирно разошлись. Но нет, Маринин взгляд буравил меня так пронзительно, что я непроизвольно пожал протянутую ею руку.

– Отлично. Завтра ты получишь скан запроса на проверку безопасности нашей системы и ее виртуальный адрес. Ровно через неделю я опять буду здесь. Либо с предложением на работу, либо в полной готовности к свиданию. Время пошло, герой.

Со всех сторон раздался одобрительный гул, который ввел меня в прострацию. Марина ушла, а ко мне стали подходить знакомые, да и незнакомые люди и хлопать меня по плечам, пожимать руки и предлагать свои услуги по взлому. Ну конечно, если такая девушка рискует собой на целый месяц, то нужно объединиться всем. А если у меня не получится, то и посмеяться можно будет, когда я буду работать в коллекторах водоканала.

Вот правильно говорят, что самая редкая дружба на этом свете, это дружба человека с собственной головой – кто мешал мне ею думать? Но, раз подвязался, то отступать некуда. Два дня я собирал информацию об ИИ городского водоканала и Марине, после чего приступил к работе.

Программы имитации интеллекта, конечно, громко называть ИИ, все сразу начинают думать, что это искусственный интеллект, бить себя пяткой в грудь и кричать, что в нашем мире это нереализуемо, а если и реализуемо, то не нужно человечеству такой радости, ибо машины заменят человека, и мы все вымрем. Нельзя путать мягкое с зеленым. У имитационных программ нет личностных матриц. Если запрограммировать, то они конечно и эмоции, и характер, и все остальное будут показывать, да так, что при общении с ними не с первого раза поймешь, что перед тобой программа, но самого главного у них нет, а именно – самосознания. То есть вопросы "Кто я? Зачем я? А сколько мне заплатят? А когда отпуск?" программа не задаст, если ей такой параметр не определен по умолчанию, а значит и переживать от осознания своего места в этом мире не будет, прекрасно выполняя все поставленные на нее функции. Со временем имитаторы, как стали называть такие программы, стали использоваться во всех сферах человеческой жизни, полностью заменив человека. Да что там человека, даже домашние животные, точнее, роботы в форме домашних животных, прочно вошли в наш мир, вытеснив своих живых собратьев. Кто-то, конечно, еще держит у себя дома эти меховые комки, всеми силами держась за старое, но таких людей с каждым годом становится все меньше и меньше. Вы хотите, чтобы ваш домашних любимец работал как будильник, пылесос, утюг, охрана и прочая и прочая, и при этом не разбрасывал шерсть, не гадил и не портил мебель? И ни внешне, ни по поведению, ни по тактильным ощущениям ничем не отличался от привычного для человека кота? Тогда звоните нам… Блин, что-то меня не туда понесло.

Говорят, что при создании имитаторов интеллекта человечеству не хватило всего лишь шага до создания искусственного интеллекта, то есть полноценного машинного разума, но это все не более чем слухи. Ведь есть же слухи, что где-то глубоко в недрах военных лабораторий искусственный интеллект уже давно создан, работает и приносит пользу. В общем, жизнь с появлением имитаторов стала веселая и беззаботная. Только вот возникшая безработица никого не радовала, поэтому напряженность в обществе от появления имитаторов все возрастала и возрастала…

Так, опять я увлекся. Возвращаюсь обратно.

Спор я выиграл. За два дня я собрал всю информацию, что была доступна в сети по Мариниой подготовке, по посещенным ею семинарам и обучениям. Если она что-то и делала, то наверняка на основе уже чего-то изученного, а не изобретала велосипед. Купив себе новое железо, чтобы обезопасить свой любимый ноут от систем защиты, активно атакующих компьютеры хакеров-неудачников, я приступил к взлому. Даже не стал прятаться через цепочку серверов, как обычно делали гуру взлома. Зачем? Я работал строго по заказу, отследить мои работы на тестовом сервере мог только один человек, а именно Марина, я был уверен, что она всю неделю будет торчать на работе и ждать моей атаки. Поэтому шифроваться мне не было смысла. Сам взлом занял буквально несколько часов. Я оказался прав – была использована одна крайне редкая, но очень эффективная защита. Наивная девочка. Автором этой защиты был один из моих знакомых, поэтому связавшись с ним и описав ситуацию, я был проинформирован о том, как эту самую защиту обойти. Даже не обойти, а где можно копать.

– Защита-то железная, да зависит от настроек доступа, сказал мой знакомый. – В крупных муниципалитетах с этим напряг, особенно если есть куча начальственных придурков с разными требованиями. При начальной установке все хорошо, а вот при эксплуатации возникают левые учетки – "мертвые души" с правами доступа к установке. Тут простой админ не поможет – учетки с правами такой организации не его уровень!

В общем, все оказалось именно так, как он говорил. Анализатор буквально через пару часов работы выдал мне несколько потенциальных учеток, которые можно использовать для работы. Зря только железо себе покупал, думая, что все будет крайне нетривиально и опасно. Подбор пароля отработал за два дня, поэтому я не сомневался в своем успехе.

Один мудрый человек сказал, что дьявол кроется в деталях. Оказалось, при вводе я перепутал адрес тестового сервера (346.549.879.100011.011101.011011.110011) с адресом основного, поэтому работал не с тестовой системой, предоставленной мне Мариной, а с самой что ни на есть настоящей и действующей, которая контролировала водосток всего города.

Именно поэтому я сейчас нахожусь в суде, и мне зачитывают приговор.

Сервер я взломал, по сути, наглухо грохнув ИИ городского водоканала. И так получилось, что после того, как имитатор накрылся, содержимое большого озера, что располагалось в центре города, как раз напротив администрации, превратилось в

очень плохо пахнувшую субстанцию. Случилось непредвиденное – в связи с отключением управляющего контура ИИ произошел скачок давления, и коллекторная труба, проходящая под городом, в нескольких местах прорвалась. И если те порывы, что были под землей, остались незаметны для большинства, то прорыв в центре озера привел к тому, что толпы митингующих, обычно собирающиеся у администрации и требующие отмены имитаторов, срочно вспомнили, что у них есть дела дома. Как и администрация. Да и вообще, весь центр города внезапно возгорел желанием навестить своих родственников в деревне, где такой замечательный и свежий воздух.

Дело получило огромный резонанс, все решили, что это был теракт, пошла агитация на предмет отказа от услуг имитаторов, а ищейки начали рыть землю, чтобы найти виновника событий. Работал я не прикрываясь, поэтому найти меня не составило большого труда. Да и не прятался я на самом деле, как только узнал о последствиях и о том, что полиция ищет виновника, сам отправился сдаваться с повинной. Не рассчитывал на суровое наказание – ну поругают, ну выпишут штраф. Не более.

Только вот нифига я не угадал. Полиция накопала столько материала, что я за голову хватался, пока его читал. Кому-то стало плохо от запаха, и он обратился в суд на город. Кому-то не понравился внешний вид нового, обновленного мною озера, и он обратился в суд на город. Кто-то просто обратился в суд на город, за компанию. В общем, убытки города составили ни много, ни мало 100 миллионов, которые полностью повесили на меня. Я постарался прикрыться бумажкой, которая говорила, что меня наняли, но юристы водоканала разбили все мои мечты, утверждая, что бумажка была подписана лицом, не имеющим достаточных полномочий для привлечения внешних специалистов, поэтому она нелегитимная, так что по сути я совершил взлом со всеми вытекающими. А вытекло действительно много. В общем, весь ущерб был повешен на меня. Да еще и взлом припаяли. Пока шло расследование, я, как добровольно сдавшийся, сидел дома под подпиской о невыезде. И занимался тем, что изучал вопрос, как я мог помочь себе в Барлионе. Но чем больше я читал, тем больше понимал, что сделать для себя я ничего не смогу. Совсем.

Дело в том, что содержание тюрем стало крайне дорогим для государства удовольствием. Именно так, в единственном числе, так как в какой-то момент времени территориальная разрозненность нашего мира прекратилась. Очевидцем этих события я сам не был, объединение было еще до моего рождения, но на уроках истории говорилось, что это была единая воля

сограждан всего мира. Ага, воля сограждан. Скорее всего, руководители государств между собой договорились, а народ поставили перед фактом. Но да ладно, это неважно. Так вот, как только имитаторы прочно вошли в наш мир, увеличивая количество безработных, тюрьмы стали заполняться с катастрофической быстротой. Перед правительством встал глобальный вопрос о волнениях народа, об увеличении количества преступников.

И тут перед взором правительства со своим предложением появился Петр Степанович Иванов, владелец завода по производству капсул для виртуальных игр, а также одного из виртуальных игровых миров под названием Барлиона. Это была обычная игра, выполненная в стиле "Меча и Магии" – средневековая эпоха, никакого огнестрельного оружия и двигателей внутреннего сгорания, зато в наличии была магия, орки, гномы, эльфы, драконы и многое другое, что было недоступно в реальном мире. Игра в Барлионе, как и во всех аналогичных играх, проходила с полным погружением, которое обеспечивалось капсулой виртуальности, которые как раз Иванов и производил. В капсуле игрок становился неотделим от своего персонажа и ощущал все то, что мог бы чувствовать персонаж в игре: вкус, форму предметов, удовольствие, усталость, боль. Хотя, по требованию контролирующих органов, все чувства, которые мог испытывать игрок в Барлионе, по умолчанию блокировались. Чтобы включить восприятие, необходимо было пройти психологическое освидетельствование на вменяемость и провериться на степень восприятия, чтобы определить уровень чувств, который можно включать в капсуле. Корпорация заботилась о своих игроках. Капсулы настраивались индивидуально под человека и обеспечивали его всем необходимым на долгое время, начиная от питания, кончая тренировками за счет импульсных сокращений мышц. Люди могли находиться в капсуле месяцами, а то и годами, не испытывая после выхода никакого дискомфорта.

Что предложил господин Иванов? Он предложил за незначительное вознаграждение помещать всех заключенных в его капсулы и отправлять их в Барлиону на специальные локации, в которых те занимались бы полезным времяпрепровождением, а именно добычей ресурсов. Идея правительству понравилась, и результатом годового эксперимента с такой виртуальной тюрьмой стала покупка правительством всех прав на Барлиону и назначение Иванова Генеральным директором новой государственной корпорации. Были приняты все необходимые законы, чтобы закрепить за Барлионой статус государственной

игры, а само государство выступило гарантом легитимности игровых денег, обеспечив их свободный обмен на реальные. Затем был период рекламы, и в Барлиону потекли денежные реки. Практически все недовольные своей жизнью люди бросились в Барлиону, чтобы обмануть государство и на заданиях, на добыче ресурсов или убийстве мобов зарабатывать деньги и спокойно жить. Наивные чукотские дети. За выполнение заданий начислялись игровые деньги, свободно обменивающиеся на реальные, с этим спорить тяжело, но вот любое действие в Игре требовало незначительной, но оплаты. Остановился в гостинице – плати, хочешь что-то получить – плати. А одним из самых главных изобретений по выкачке денег из игроков стали Банки.

Одно из основных правил Барлионы гласило – при смерти персонажа игрок теряет пятьдесят процентов всех имеющихся у него наличных денег. При следующей смерти еще пятьдесят и так далее. Нет, конечно, если персонаж умер от моба, то, возродившись через пару часов, он мог подойти к месту гибели и забрать валяющиеся на земле деньги. Если их не подбирал другой игрок. Только вот умирали игроки обычно не от мобов, а он других игроков, целью игры которых стал заработок на убийствах. Такие игроки получали много штрафов: их можно было убивать в течение 8 часов после совершенного покушения, за убийство ПК (player killer) полагалась награда, которую можно было получить у любого представителя власти, 8 часов с момента убийства ПК не получали опыта и так далее, но все равно находились игроки, которым нравилось убивать других, пусть даже и в виртуальности. Поэтому были придуманы Банки. Если у игрока появлялись деньги, то он мог положить их на хранение в Банк, оплатив разовый выпуск карточки, доступ к счету которой не имел никто другой, а также ежемесячно выплачивая Банку 0,1% общей суммы за содержание счета. Вроде мелочь, но и одна тысячная от всего оборота Барлионы – это огромнейшие деньги, поэтому Корпорация никогда не закроет возможность режима PvP (Player versus Player).

Дальнейшим шагом по получению прибыли корпорацией, стала продажа в общем игровом мире результата труда заключенных. Самовольное генерирование корпорацией ресурсов было запрещено законом, и за этим строго следили специальные комиссии, но вот продажа ресурсов, добытых реальными людьми, отбывающими наказание, это другое дело – такие ресурсы были ограничены реальной работой. В общем, все счастливы и довольны вот уже на протяжении пятнадцати лет, с тех пор, как Барлиона была официально признана государственной игрой. Игроки наслаждались действительно хорошей игрой, корпорация

получала безумные деньги и делала игру все лучше и лучше, а заключенные сидели в специальных локациях и добывали ресурсы. На текущий момент в Барлиону играло порядка 25 процентов всего населения Земли, достигшего 14 лет, и эта цифра росла с каждым годом все больше и больше. Единственное ограничение, накладываемое на персонажей – пока игроку не исполнилось 18 лет, он никак не мог участвовать в PvP, ни в качестве жертвы, ни в качестве охотника. Игра следила за этим очень строго.

Еще об одном факте, касательно нахождения заключенных в Барлионе, следовало бы рассказать. Очень немаловажном факте. Примерно семь лет спустя после запуска Барлионы банда гопников избила и изнасиловала девушку, которая носила имя Елена, по батюшке Петровна, а по фамилии Иванова. Дочка Генерального директора корпорации. Дернуло ее с подругами и друзьями покататься в одном из неспокойных районов города, где все еще проживали несогласные с вводом имитаторов и не желающие отправляться в Барлиону люди. И как всегда бывает в таких случаях, внезапно закончилось горючее.

Виновных, конечно, практически сразу нашли, а сам Иванов даже не вмешивался в судебный процесс. И даже не стал устраивать аварию капсулы, нет. Он поступил по-другому. Когда состоялся суд, был принят законопроект, регламентирующий включение режима восприятия ощущений у заключенных. В капсулах изначально были встроены специальные фильтры, которые управляли уровнем ощущений, но для тех, кто покусился на дочь Иванова, их полностью отключили. Не знаю, какие результаты были получены, но буквально через год закон был дополнен, и теперь все заключенные находились в местах заключения с отключенными фильтрами ощущений. Кривая преступности резко пошла вниз, и повторных преступлений практически никто не совершал. Перспектива добычи ресурсов с отключенными фильтрами восприятия чувств очень сильно сдерживала преступность.

Вот такие дела. Теперь немного о том, что мне дали.

Раса Человек. Первая раса, которая была сделана в игре, единственная раса, которая не имеет никаких дополнительных плюшек, за исключением увеличенного роста репутации с НПС. Ни возможности нацепить на себя каменную кожу, как у Дворфов, ни остроты зрения и плюсов к стрельбе из луков, как у Эльфов. Только репутация. Класс Шамана тоже был одним из самых слабых в Барлионе – он был универсален, позволяя и наносить урон и лечить, но в битве один на один уступал практически всем остальным классам. Слишком много времени уходило на то,

чтобы вызвать Духов. Про навыки Ювелира и говорить нечего – в Барлионе только очень богатые люди тратили свои силы на прокачку этого навыка. Все, что делают Ювелиры: украшения, кольца, цепочки, какие-то поделки, можно было спокойно купить у торговцев НПС. Самое же главное использование Ювелиров – огранка драгоценных камней – не стоило затраченных на нее усилий. Ограненные камни стоят дорого, но чтобы получить материал для их изготовления, необходимо было месяцами добывать и просеивать руду. Да и то, шанс, что при огранке камень испортится, оставался очень высоким. Можно было, конечно, заняться другими специальностями, количество которых могло быть поистине бесконечным. Но и тут было свое "но". Ни одна из дополнительных специальностей не могла быть выше основной более чем на десять пунктов. Дурацкое ограничение, конечно, но тут уж ничего не поделаешь.

Что еще было плохо, моего Охотника, которого я прокачивал несколько последних лет и в которого вложил достаточно денег, удалят, так как в Барлионе разрешалось иметь только одного персонажа. После выхода на свободу можно было забрать персонажа, за которого играл в заключении, себе и продолжить им играть далее, но немногие находили в себе силы на это. Морально тяжело. Что касается Охотника, то все заработанные им деньги и вещи будут переданы мне либо после 8 лет махания киркой, когда я выйду из тюрьмы, либо после того, как случится чудо, и меня отпустят с рудников в общий игровой мир. Иногда преступников, скорее всего, случайно, выпускают с мест добычи ресурсов и они остаток срока проводят в общей игре, отдавая 30% заработанных денег в пользу правительства. В остальном никаких ограничений нет – развивайся, прокачивайся, заводи знакомства. О том, что игрок сидит в тюрьме, говорит только красная повязка на голове, которую не очень любят НПС, дающие различные задания, и которую можно снять только в случае, если заплатишь в казну один миллион золотых. Другими словами, снять ее нельзя.

Ну и вообще самое плохое – Марина так и не появилась. Ни на судебном процессе, ни у меня дома, пока я ожидал результатов расследования. О ней не было ни слуху, ни духу. И стоили те восемь лет, что мне дали, такой вот несерьезной девушки? Думаю, что нет.

– Ну что, втекай! – рассмеялся техник, отправляя меня в капсулу. Шутник, блин. В газетах по всему городу меня называли не иначе, как "убийца коллектора". И это было ещё самое безобидное прозвище. Главное, чтобы на зоне подобная кличка не приклеилась. Перед глазами сверкнула молния, и я на время

потерял сознание.

– Внимание, осуществляется начальный вход в Барлиону через тюремную капсулу ТК3.687ПЗ-13008/ЛТ12, – от холодного металлического голоса, который дублировался бегущей строкой неприятного блеклого цвета, тело покрывалось мурашками, поэтому я сразу пришел в себя. Голос, лишенный всяческих эмоций, заставлял чувствовать себя неуютно. И сделано это было специально, я знал, что голос может быть мягким и дарить спокойствие. – Начальные установки заданы, изменению не подлежат. Пол мужской. Раса Человек. Класс Шаман. Внешность идентична объекту. Сканирование объекта закончено. Синхронизация физических данных с особенностями выбранной расы выполнено. Физические данные зафиксированы. Начальная локация выбрана. Место заключения – Медный рудник Прика. Цель заключения – добыча Медной руды. Производится генерация персонажа.

Окно первоначальной загрузки. На меня смотрел я, одетый в полосатую робу с номером 193 753 482. Немало, оказывается, в Барлионе побывало преступников за 15 лет-то. В дополнение к робе прилагались Штаны и Сапоги Заключенного, вся ценность которых заключалась в их полосатой расцветке. Даже сапоги были полосатые, что не могло не вызвать у меня улыбку. Зебра, честное слово. Можно сказать, что одет я был по последнему писку моды. Кирка в руке довершала унылую картину меня, указывая на то, чем мне предстоит заниматься в ближайшие годы. Хоть кирка была не полосатой, и то хорошо.

– Введите имя. Внимание, имя заключенного не может быть составным.

Эх, все-таки порадовал меня техник. Порадовал. Не знаю, из человеколюбия, либо еще из каких побуждений, но он дал мне возможность самостоятельно выбрать имя. Игровое имя в Барлионе было условно уникальным – на одном пространстве можно было встретить триста "Заек", сто "Кисуль" и безумное количество "ВсехНагну", но уникальность обеспечивалась составным словом. Например, рядом могли оказаться "ВсехНагну Великолепный" и "ВсехНагну Обаятельный", но двух "ВсехНагну Великолепный" в Барлионе не было. Только вот у заключенных не было возможности сделать себе составное имя, поэтому обычно оно генерировалось автоматически. А раз у меня только что удалили Охотника…

– Махан, – произнес я, всей душей надеясь на то, чтобы имя моего Охотника, которого у меня забрали, уже удалилось из базы, но еще никто не успел его взять. Ну, нравилось мне играть с этим именем, привык я к нему, несмотря на то, что это была всего

лишь фамилия. К тому же имя у моего Охотника было односоставным, я выкупил его у одного игрока практически за десять тысяч золотых и терять такие деньги очень не хотелось.

– Принято. Добро пожаловать в мир Барлионы, Махан. Обучение для пользователей исправительной капсулы недоступно. Вы будете перенаправлены на Медный рудник Прика. Желаем приятной игры.

Сверкнула молния, и мир вокруг меня наполнился красками. Правда, в этих красках почему-то преобладал серый цвет.

Глава 2. Рудник Прика. Начало

Передо мною во всей своей красе раскинулся Медный рудник Прика. Огромные каменные скалы, высотой где-то метров под сто, возвышались по всему периметру рудника. Верхушки скал нависали над рудником, образуя козырек по всему периметру. Словно крыша над стадионом для болельщиков, – пронеслась ассоциация. Даже если захочешь, по таким вот стенам не вскарабкаешься, хотя имеющиеся выступы прямо приглашали: возьми и попробуй. "Интересно, – мелькнула у меня мысль, – рудник окружен горами или углублен в землю? " Надо будет спросить у кого-нибудь, вдруг появится идея пробить себе дырку отсюда. Хотя другая мысль была не менее интересная – этот рудник вообще имеет связи с внешним миром, или размещен где-нибудь отдельно в памяти сервера? Дырку пробью, и окажусь в нигде. Сам рудник представлял собой симпатичную на первый взгляд долину – примерно несколько километров в длину и около километра в ширину со слегка неровной поверхностью. Долина была поделена на две части – в первой, длиной примерно метров триста, стояли деревянные здания, одно из которых я сразу определил – кузница, остальные пока оставались непонятными, но скорее всего, были бараками для заключенных. Вторую часть долины отделял небольшой деревянный, местами покосившийся забор. Из этой части рудника раздавались звонкие удары кирок и крики заключенных. Значит, вот оно, место моей работы. С того места, где я стоял, оно было не очень хорошо видно, так как обзор закрывало огромное серое облако пыли. Странно, пыль я видел, но совершенно ее не чувствовал. Наверно просто визуальный эффект наложен на данную локацию, чтобы создать большую достоверность.

Отдельно от остальных зданий и недалеко от того места, где появился я, стояло здание, на котором красовалась вывеска "Добро пожаловать на Медный рудник Прика". Ага, значит это местная администрация, в ней живет какой-нибудь грозный начальник, от которого будет зависеть мой выход в общий игровой мир.

Да, выход в общий игровой мир. Буквально перед самым помещением в капсулу я посмотрел, что же означает статья 78, раздела 24, на которую ссылался судья, говоря о возможности моего выхода в игровой мир. Как-то этот момент я упустил, когда готовился. Когда прочитал, то даже обрадовался. Текст раздела гласил: В случае, если заключенный зарабатывает Уважение стражников места заключения, ему предоставляется возможность

перевестись в общий игровой мир. Там было еще много другого текста, в котором говорилось, что первые полгода, даже если получишь Уважение на второй день заключения, нужно будет прожить в специальном поселении, что 30% всех полученных денег с момента выхода из рудника будут отданы в пользу корпорации. Еще что-то, уже не помню, что, но самое главное – у меня есть возможность перейти в общий игровой мир.

Значит, основная цель на ближайшее время – заработать Уважение и понравиться начальнику рудника. Или наоборот: понравиться и заработать. Да неважно, главное получить результат – выход из рудника. Здорово, я пробыл на руднике всего несколько минут, а уже планирую с него уходить.

Теперь оставалось только определиться с тем, с чем мне предстоит работать, играть, да и вообще жить в ближайшие восемь лет. Нужно было посмотреть на своего персонажа, его характеристики и описание. Готовясь к тюрьме, я даже предположить не мог, что мне сделают Шамана, так как на всех форумах говорилось о том, что обычно всем дают либо Воинов, либо Разбойников. Вот про них я и читал, можно сказать, что стал экспертом в этой области. И ни одна гадость ни на одном форуме не написала, что заключенным могут дать класс, который произносит заклинания. Блин, я даже не знаю, как это делается, а разбираться самому будет тяжело.

Я вывел у себя перед глазами окно с описанием персонажа.

Окно характеристик игрока Махан
Количество опыта 1 из 100
Дополнительные характеристики:
Раса Человек
Класс Шаман
Физический урон 1
Основная специальность Ювелир
Магический урон 3
Уровень персонажа 1
Количество жизни 40
Защита от физических атак 6
Количество маны 10
Защита от магии 0
Бодрость 100
Защита от огня 0
Характеристики:
Защита от холода 0
Выносливость 0%
Защита от яда 0

Ловкость 0%
Сила 0%
Интеллект 0%
Шанс уклонения 0,60%
Шанс критического удара 0,40%
Свободных очков характеристик 0
Специальности:
Ювелирное дело 0%

Расовый бонус: Получение репутации со всеми фракциями увеличено на 10%.

Отличные характеристики. У меня даже виртуальное сердце защемило, когда я сравнивал этого Шамана со своим Охотником 87 уровня. Как же Шаман убого выглядит на фоне моего бывшего героя. Эх…

Бодрость. Самая большая головная боль всех заключенных. В общем игровом мире если Бодрость упала даже до нуля, то персонаж просто резко останавливался, отдыхал несколько минут, восстанавливая ее, затем продолжал выполнять команды игрока. Тут же, как говорят, не все так просто. Если Бодрость падает, то ты реально устаешь, а уровень твоей Жизни потихоньку уменьшается. Резкое уменьшение Бодрости и вовсе способно привести к смерти персонажа. Надо будет протестировать этот параметр подробнее, Охотником я как-то не заморачивался по этому поводу.

Выносливость. От нее зависит количество жизни в соотношении 1:10, чем выше Выносливость, тем медленнее падает Бодрость. Какие соотношения в этой части, я не очень помню, но знаю, что они есть. Нужно будет обязательно потихоньку прокачивать Выносливость – это важно для выживаемости.

Сила. Основная характеристика, необходимая мне для добычи руды. Как она влияет на саму руду, я не знаю, в гайдах этого не было. Также этот параметр влияет на силу моего физического удара. Так как я не боец ближнего боя, то расчет довольно простой: Физический урон = Сила + Урон от оружия. Никаких модификаторов нет. Ну нет, значит нет.

Ловкость. Эх… Мое все, когда я играл Охотником, а сейчас даже не знаю, куда ее использовать. Из всех моих параметров от Ловкости зависит только процент уклонения и шанс критического удара. А если я не буду участвовать в ближнем бою, то для меня этот параметр так и останется бесполезным.

Интеллект. То, чего не было у Охотника, чего нет у Воина,

Разбойника и еще нескольких классов. У них вместо данной характеристики используется Ярость. От Интеллекта зависит количество маны в соотношении 1:10, скорость ее восстановления, формулу тоже не помню. Также от Интеллекта зависит сила моего магического удара. Тут уже есть модификатор: Магический урон = 3*Интеллект. Как это все дело работает, я понятия не имел, но видел Шаманов в действии – они колотили в свои Бубны, танцевали, пели какие-то песни. Наверняка все это было не просто так.

Не выбрано. Вот он, тот самый камень преткновения, из-за которого практически все игроки ругаются на Барлиону. Ругаются, но продолжают играть. Ага, мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус. В Барлионе к основным четырем характеристикам, вполне стандартным для всех игр, каждому игроку предлагалось выбрать еще четыре. Причем выбрать не просто из выпадающего списка, а сделать некоторые вещи, из-за которых система предложит выбрать определенную характеристику. Например, играя Охотником, мне нужна была Меткость, чтобы гарантированно попадать в противника и иметь шанс нанести тому тройной урон. Но я-то заранее знал, что эта характеристика мне нужна, поэтому в течение некоторого времени бил манекен, пока система не предложила мне выбрать Меткость. Всего было доступно четыре дополнительные характеристики, поэтому их выбор должен был быть тщательно продуман. Удалить неудавшуюся характеристику в принципе было можно, несмотря на то, что система писала, будто такое удаление невозможно. Только вот удалял ее лично Император или Верховный Шаман, а пробиться к ним на аудиенцию было зачастую невозможно для рядового игрока. Да и стоило удовольствие по удалению, если все-таки пробился на аудиенцию, около 20 тысяч золотых, поэтому игроки писали гневные сообщения на форумах, грозили тем, что уйдут из игры, но все равно через некоторое время удаляли неудавшегося персонажа и делали нового. Игра манила и привлекала.

Ну и Ювелирное дело. Нулевой уровень специальности означает, что она вставлена по умолчанию, но ее нужно открыть у учителя. Это не так уж и важно, откуда на руднике учителя Ювелирного дела?

Теперь коротко о росте этих самых характеристик. С каждым уровнем игрок получает по 5 очков, которые он может вложить в любую из характеристик, повышая таким образом ее значение. Но это еще не все. При выполнении определенных действий идет прокачка той характеристики, которая была наиболее задействована. Например, убил я из лука какого-нибудь моба.

Мне идет не только Опыт за убийство, но также и плюс сколько-то процентов в шкалу Ловкость. Как только эта шкала заполняется до ста, Ловкость повышается на единицу, а сама шкала сбрасывается, чтобы опять продолжить свой рост. Таким образом, чем больше я бью мобов с помощью лука, тем выше моя Ловкость. Здесь, на руднике, где главной характеристикой является Сила, расти будет она.

Внезапно меня вырвали из мира моих мечтаний.

– Чего встал?! Давай, шевели ластами! – вернул меня в "реальность" грубый крик надсмотрщика. Если судить по гайдам, то все надсмотрщики в местах заключения являлись НПС, однако модель поведения, которая в них заложена, была полностью на откупе архитекторов, рисующих локации. А так как заключенных никто не любит, то и у стражников появлялись соответствующие характеры. Все это мгновенно промелькнуло у меня в голове, слегка шатнув мой воздушный замок свободы.

– Давай, двигай, начальник ждать не любит, – повторил он, грубо толкнув меня по направлению к местной администрации.

Внутри здания оказалось на удивление приятно и тихо. Складывалось ощущение, что попал совершенно в другой мир – изящные статуи, приятные картины на стенах, большая хрустальная люстра, ковры, резное дерево, тихий холодный ветерок приятно обдувал тело. Причем все это так гармонично сочеталось между собой, что чувствовал себя не в администрации рудника с заключенными, а в загородной резиденции богатого аристократа. В отдельном кабинете, за роскошным столом, восседал начальник рудника – огромный, метра под два, орк, зеленый и грозный, как и все представители этого племени.

– Шаман Махан, – по комнате пронесся низкий и спокойный бас начальника, читающего какой-то документ, скорее всего мое досье. Кого-то образ орка мне напомнил, только вот никак не мог вспомнить, кого. Начальник был спокоен и величественен, словно Снежная Королева, но явно походил не на нее. Тогда на кого? – Осужден на 8 лет. Причина – взлом управляющей программы городского водоканала, приведшей к остановке системы. Сам решился на это дело, или кто надоумил? – задал орк вопрос практически без одной эмоции. С такой игрой интонацией, точнее ее отсутствием, только песни петь. Песни. А теперь я буду петь свою последнюю песню… Акела!

Вот кого мне образ орка напомнил! Акелу из "Книги джунглей" Киплинга. Волка-одиночку, наставника Маугли. Перед глазами возникла картинка сидящего на скале величественного волка из старинного мультика. Точно, того волка бы покрасить в зеленый цвет, дать в морду, чтобы сплюснуть ее, вытащить клыки

наружу – вылитый начальник медного рудника Прика. Хотя нет, еще нужно глаза волку в красный цвет покрасить, чтобы сходство было вылитым.

– Значит, в молчанку играем. Ну что же. Выбор твой, – сказал начальник, пока я радостно примерял на него волчью шкуру. Внезапно на меня навалилась такая тяжесть, что ноги подогнулись, и я рухнул на пол, не отрывая взгляда от глаз начальника рудника. Внезапно между нами я увидел выскочившее сообщение:

Ваша репутация со стражами рудника Прика уменьшилась на 10 пунктов. До Неприятия 990 пунктов.

Внимание! В локации Медный рудник Прика не действуют расовые бонусы.

– Повторяю вопрос!

– Ух ты, а мы и голос повышать умеем. Да так, что у меня мурашки по всему телу побежали, а язык готов был рассказывать все что угодно. Вот это я понимаю, влияние. Наверняка Харизмы у него вкачено столько, что мама не горюй.

– Ты сам решил уничтожить Имитатора, или тебя кто надоумил?

Тело налилось свинцом, однако в голове у меня что-то щелкнуло, и ко мне вернулась возможность адекватно мыслить. Кстати, размышлять, лежа на полу, получалось очень хорошо. Надо будет взять за вооружение такой способ. Итак, у меня есть 2 возможные линии поведения – продолжать молчать, либо все рассказать. В первом случае я, скорее всего, заработаю отрицательную репутацию, и буду отправлен в рудник на работу. Во втором случае получается, что я расскажу одному имитатору, как уничтожил другого имитатора. И тоже заработаю отрицательную репутацию, кто же знает, что вложили в этого орка. Надо думать о худшем. В обоих случаях минус… Блин, и делать-то нечего, нужно отвечать.

– Я не уничтожал имитатора. У меня был заказ на проверку безопасности, и я его выполнил, – я старался говорить спокойным голосом, но под тяжестью взгляда орка у меня получался лишь шепот. – А то, что имитатора так слабо защитили, это не моя вина. Я выполнял заказ, – еще раз повторил я. Собрав волю в кулак, я из-за всех сил постарался подняться хотя бы на колени, однако руки подвели, и я снова рухнул на пол.

– Заказ… – задумчиво проговорил орк. Нет, если постараться, то эмоции в его голосе можно определить. Просто они очень

глубоко спрятаны. – Ладно, пусть будет заказ. Тогда запоминай, исполнитель заказов на убийство имитаторов. Сейчас ты отправишься к Райну, где получишь специальность Горное дело и начальный мешок для сбора руды. После чего тебе покажут, где будет твое рабочее пространство. Правила для всех заключенных у нас одинаковые – ежедневно должна быть выполнена норма – 10 единиц руды за каждый уровень специальности Горное дело. Все, что выше этого – твое, можешь продать Райну. Еда у нас 2 раза в день – утром и вечером. Вода в руднике. Вопросы? Вопросов нет! Свободен!

Тяжесть отступила, и телу вернулась свобода. Встав на ноги, я посмотрел на орка, который уже и думать обо мне забыл, склонившись над очередным документом. Черт, нельзя завершать разговор на такой ноте. Надо его о чем-то спросить, но о чем? О руднике? Тут же отправит к Райну. О том, как отсюда выбраться? Скажет, что выбраться можно, заплатив 100 миллионов золотых. Что спросить? Так, стоп! Я же Ювелир!

– Если я найду Драгоценный камень, кому мне его сдавать? И могу ли я его обработать самостоятельно? – спросил я начальника, когда надсмотрщик стал уже выталкивать меня из комнаты. Моих познаний в добыче руды хватило только на такой вот глупый вопрос. Разработчики Барлионы сотворили следующую шутку с ювелирами: Необработанные Драгоценные Камни нельзя просто взять, да купить их у НПС, они только перепродают уже добытые камни. Камни выпадают из мобов с очень маленьким шансом, из рудных жил, либо их получают, просеивая руду. Больше мест возникновения Драгоценных камней не было. Охотником мне повезло пару раз видеть, как люди получали куски Топазов и Рубинов, что оставались после высокоуровневых мобов. Последних тут не видно, что такое просеивание руды, я себе не очень представлял, наверняка какие-то приспособления для этого нужны, а вот получить камень из жилы – это вполне реально. Во всяком случае, на мой взгляд.

В комнате повисла тишина. Даже мой конвоир перестал дышать, уставившись на начальника.

– Камней у нас много, верно подмечено, – интересно, начальника можно вывести из себя? Спокоен, как удав. Внезапно, словно слыша мои мысли, орк улыбнулся. – Но если ты найдешь среди них Драгоценный, то за каждый из них я лично внесу за тебя дневную норму руды. Один камень – одна норма. Насчет обработки… Ты Ювелир, поэтому если найдешь Драгоценный камень, получишь рецепт на его обработку. Либо можешь продать камень Райну, с ценой он не обманет. Так что давай, Рудокоп Махан, Победитель Имитаторов и Охотник за Драгоценными

Камнями, дерзай, все в твоих руках и твоей кирке, – откинувшись на спинку своего кресла, которое очень сильно напоминало трон, орк продолжал улыбаться.

Перед глазами возникло сообщение:

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 10 пунктов. Текущий уровень: Нейтрально.

Фух. Я-то уже чуть было не расстроился, когда с меня сняли десять очков репутации. Терять ее в первый же день было очень глупо, если учитывать мои планы на выход с рудника. Нужно будет быть осторожнее с Райном, не хватало еще и с ним что-то потерять. Я развернулся и в сопровождении надсмотрщика пошел к Райну.

Райн оказался гномом, молотившим неподалеку в кузне по какой-то железке. Низкий, где-то метр двадцать, коренастый и плотный, с мощными руками и густыми бровями, из-под которых задорно блестели глаза и торчал нос-картошка. Типичный такой гном, каких я уже не раз встречал в Барлионе. Подходя к Райну, я усмехнулся про себя, мол, что же еще ему делать, если не работать в кузне или не добывать руду.

– Смотрю, пополнение к нам прибыло, – деловито проговорил Райн, оглядывая меня с ног до головы, – очень хорошо, рабочих рук нам как раз не хватает. Тебя значит надо научить киркой махать, чтобы себе ноги не оттяпал, да?

Наученный горьким опытом общения с начальником рудника, я сейчас не молчал.

– Вы правы, уважаемый мастер Райн, на ближайшие 8 лет я стану одним из работников рудника, поэтому мне хотелось бы получить толику вашей мудрости и опыта по добыче руды, – начал я заливаться соловьем.

– Опыта у меня предостаточно, это ты верно подметил, – довольно пробормотал гном, – научить тебя добыче руды несложно, знай только киркой себе по ногам не попади, а все остальное просто. Смотри, – вот это жила с Медной рудой, которую тебе придется добывать. – Возле гнома внезапно появилась гора камней с какими-то вкраплениями.

– Берешь кирку и начинаешь по ней долбить, – продолжил гном. – Ну, чего стоишь, хватай свою кирку и давай бей по этой куче.

– А что бывает с теми, кто отказывается работать? Не делает дневной нормы, просто сидит и отдыхает? – поинтересовался я у гнома, неторопливо подходя к куче.

– С такими у нас разговор простой: нет дневной нормы – нет

еды. Всего день без еды, и организм ест себя сам. Мало кто может выдержать боль от того, что собственный желудок себя переваривает. Потом смерть и новое рождение тут же, на рудниках. И так до тех пор, пока не начнет работать как все. На моей памяти самый стойкий продержался четыре перерождения. Потом сломался. Поговаривают, что ощущения от собственной смерти еще те. А ты, я смотрю, тоже хочешь попробовать поголодать? Нет? Тогда повторяю, хватай кирку и начинай добывать руду, – деловито сказал гном.

Я подошел к метровой куче камней, которую гном по какой-то причине называл Медной жилой, размахнулся и ударил, вложив в удар всю свою злость, накопившуюся у меня за прошедшее время, стараясь одним ударом завершить дело. От удара вырос целый ворох искр, а кирка, срикошетив от кучи, довольно больно ударила меня по ноге. Что же до Медной жилы, то она осталось целой и невредимой, всем своим видом показывающая, что рудокоп из меня, мягко говоря, никакой.

– Твою ж медь за ногу, – прошипел я от боли, – больно же как. – Где-то на краю видимости возникло сообщение:

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 5: 11 (урон оружия + сила) – 6 (броня). Итого: 35 из 40.

– Кхех… – кашлянул гном. – Смотрю, не получается у тебя ничего, а? Неплохо тебя кирка припечатала-то. Ты это, не шибко-то увлекайся по куче бить. Это тебе не Мифриловая руда, тут и чуток силы достаточно. Так что давай потихоньку, помаленьку, да поточнее. Нужно бить между камнями, чего в сам камень лупить-то.

А быть рудокопом оказывается не очень-то и легко. В прошлой жизни, теперь уже так можно называть то время, когда я играл Охотником, я в основном занимался стрельбой по мобам и не тратил время на добычу. Да и мало, на самом деле, этим кто занимается – есть же вот такие заключенные, как я сейчас. Кто-то из нас руду колотит, кто-то траву собирает, кто еще что-то делает – заключенных много, поэтому и занятий у них достаточно. Практически 90 процентов всех ресурсов в Барлионе добывались заключенными.

Значит, надо ударить не очень сильно, но и не слабо, не по камню, а между ними. Ладно, попробуем. Снова подняв кирку, я глазами нашел место, где два камня соприкасались друг с другом, и нанес удар. В этот раз удар у меня получился – кирка не отскочила, а прочно засела между камнями.

– Вот, – довольно сказал гном. – Правильно меня понял,

молодец. Теперь давай расшатывай камень и продолжай в таком же духе.

С трудом выдернув кирку, я начал наносить по каменной куче удар за ударом. Первые 30 ударов дались легко. Я рудокоп, я добытчик! Я сейчас сделаю дневную норму добычи руды, а все остальное будет только моим. Буду копить деньги, получу Уважение и выйду на свободу не с голыми руками! Следующие 30 ударов дались труднее, но я все еще продолжал чувствовать себя рудокопом. Мои планы на обогащение махали белым платком на прощанье, и где-то в глубине головы начинал наигрываться "Марш славянки".

Через пару сотен ударов мне удалось отколоть несколько камней, и я понял, что денег на руде я точно не заработаю. Куча как стояла, так и продолжала стоять. А если то, что говорит гном, правда, то для полной победы мне нужно совершить еще каких-то четыре сотни ударов. Всего-то! Руки дрожали, едва держа кирку, пот застилал глаза, ноги подкашивались, а работы оставалось еще много. Настойчивое мигание какого-то сообщения на периферии раздражало, поэтому я вывел его перед глазами, чтобы прочитать. После чего задумался:

Вы устали. Текущий уровень Бодрости: 35 из 100.

Уровень Жизни уменьшился на 4. Итого: 31 из 40.

– Смотрю, устал ты? – вдруг спросил гном – так это нормально, вон сколько отмахал-то. На вот, испей, – и протянул мне чашу с водой. Внешний вид чаши оставлял желать лучшего, она была грязной, в каких-то разводах, но, не желая расстраивать Райна, я взял чашу и осторожно из нее попробовал. Едва я сделал первый глоток, меня как будто током ударило – вода бодрила, охлаждала и появлялось желание жить дальше. Я выпил всю чашу практически мгновенно, удивленно отмечая про себя, что простая вода может доставлять такое наслаждение. Раньше для этого приходилось использовать специальные эликсиры, стоившие безумных денег. А тут обычная вода… Бонусом появилось сообщение:

Вы восстановили уровень Жизни. Итого: 40 из 40.
Вы восстановили уровень Бодрости. Итого 100 из 100.

Вот так я и работал дальше, чередуя махание киркой с распитием воды. Через 3 часа такой работы куча камней рассыпалась и исчезла, оставив на земле несколько небольших красноватых камней. Вот она – Медная руда.

– Наконец-то, – пробормотал гном, – я думал, что усну тут. Это и есть твоя руда. Здесь, как ты видишь, 5 кусков – половина твоей дневной нормы. Чем больше будешь добывать руды, тем быстрее будешь прокачивать навык, тем меньше времени будешь тратить на одну жилу. Так что с текущего момента ты официальный добытчик руды и теперь можешь видеть, сколько у жилы остается прочности. Пригодится во время работы. На вот тебе мешок, чтобы было куда добычу складывать. Мешок пусть и небольшой, но на первое время его хватит.

Перед глазами мгновенно появилось сообщение:

Вы приобрели специальность "Горное дело". Текущий уровень 1.

Вы получили предмет: Малый мешок рудокопа (8 ячеек), Всего свободно 8.

Внимание! Получение Достижений в локации "Медный рудник Прика" невозможно.

Закинув мешок за плечи, мы спустились в карьер, где Райн показал участок, на котором мне предстояло с завтрашнего дня работать. Наконец-то я смог рассмотреть сам рудник, который теперь не скрывала пелена пыли. Всего в заборе, отделяющего бараки от рудника, было несколько проходов, по которым работники попадали к себе на участки. Сама территория была поделена на примерно двадцатиметровые квадраты, вход на каждый из которых был только с одной стороны. Все остальные стороны представляли собой груды камней, высотой где-то полтора метра, поэтому входить по ним на участок было занятием неблагодарным. Между участками проходили небольшие дорожки, по которым неспешным шагом ходили надсмотрщики. Как я потом узнал, доступ на сами участки имели только владельцы участков и те, кому они разрешают на нем находиться, всех остальных просто не пускало. Двигаясь к моему участку, мы проходили мимо работающих заключенных, которые бросали на меня оценивающие взгляды, и я с удивлением замечал, что в этих взглядах не было ни неприязни, ни агрессии. Странно, обычно заключенные так себя не ведут, что-то здесь не так. Я дал себе заметку разобраться с этим явлением на будущее. Мой участок располагался практически в самом конце рудника, зато на нем находилось целых 20 медных жил. Интересно, это много или мало?

– Вот тут ты и будешь работать, – сказал гном. – Двадцати

жил тебе надолго хватит. Каждый день жилы обновляются, так что работой на ближайший год ты обеспечен. Вода находится вон там, – указал Райн куда-то в центр рудника, – соседи мешать не будут, у нас все смирные. Вроде все тебе рассказал, что нужно для работы. Но если что, ты спрашивай, я мог что-то и упустить.

Спрашивать про добычу руды у меня не было никакого желания – я все это узнаю по мере работы, но что-то же надо было спросить? Вот, спрошу-ка я его про свою специальность. Навыки Ювелира для меня пока закрыты – нужен учитель, чтобы их открыть и объяснить, что и как мне нужно делать, но где же его возьмешь на руднике? Может, гном подскажет?

– Уважаемый мастер Райн, – начал я, стараясь придать голосу побольше уважения и почтения, – по распределению мне досталась специальность Ювелира, поэтому я хотел бы уточнить, есть ли у нас на руднике кто-либо, кто может меня научить моей специальности, чтобы она не пропадала даром?

– Ювелир, говоришь? – улыбнулся гном. – Тут у нас только промышленники и работают. Есть Художник, Скульптор, Стекольщик, даже Резчик по дереву имеется. А вот Ювелира еще не было. Видел уже, небось, нору нашего начальника? Это ее местные заключенные так разукрасили. Что же касается тебя, то научить начальным навыкам Ювелира могу и я, но ты пока даже думать об этом забудь – бесплатно я учить не буду, а денег у тебя еще нет. Вот будешь стабильно зарабатывать, продавая руду, тогда и поговорим. Кстати, руду я беру по 10 медных монет за кусок, а чтобы научиться самому дешевому рецепту ювелира, требуется 10 серебряных. Считать умеешь? И не забудь, чтобы обучиться Ювелирному делу, нужно еще его открыть, а это еще 20 серебряных монет. И инструменты для Ювелира стоят дорого – 1 золотой. Теперь думай, когда ты сможешь развить в себе Ювелира. А сейчас идем – и так я на тебя много времени потратил. Есть тебе сегодня не обязательно, поэтому советую отдохнуть как следует. В ближайшие восемь лет тебе будет не до отдыха. И не проспи утром, а то еда у нас выдается только в течение двух часов с момента гудка.

Гудка?

Глава 3. Рудник Прика. Первый день

– ТУУУУУУУУУУУУУУУУ!!!!!!!!! БОМ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Вскочив с кровати, я бешено стал озираться вокруг: что, кто, куда, как? Пожар! Нужно бежать! В ушах стоял звон от неизвестно откуда взявшегося гудка, ноги подкашивались, но я чувствовал, что нужно что-то делать, чтобы спастись и начал метаться возле кровати. Странно, мозг вроде соображает нормально, а тело двигается само по себе. Так вот ты какая, Паника! Даже глаза меня подводили – остальные заключенные продолжали спокойно одеваться, как будто не слышали этого ужасного звона.

– Сядь, закрой глаза и попробуй расслабиться. Все пройдет, – раздался голос рядом со мной. – Наверняка тебя забыли предупредить о нашем будильнике. Он только на новичков действует, когда научишься просыпаться в нужное время, то его слышать перестанешь. А пока успокойся – чем больше напрягаешься, тем хуже становится.

Вот они, недокументированные особенности местного заключения! Упоминать о них не надо – пусть заключенным сюрприз будет, злобно подумал я, после чего сел на кровать, закрыл глаза и попробовал расслабиться. Получалось не очень хорошо – я все еще был в напряжении, голова раскалывалась, а перезвон в ушах мог поспорить по своей мелодичности с пьяной колокольней.

"Чтобы расслабиться, надо отвлечься", - подумал я. Значит надо заставить работать мозг. Что мне необходимо сделать в первую очередь? Мне нужно составить план действий на ближайший день, неделю и год. А что, если и планировать, так сразу всерьез и надолго.

Итак. Сегодня мне нужно:

– Познакомится с местными порядками и народом;

– Определить, что я могу как Шаман;

– В обязательном порядке сделать дневную норму;

– Опционально: сделать хоть сколько-нибудь выше дневной нормы, чтобы оценить возможность получения денег;

Думаю, на сегодня хватит. Так, планы на неделю:

– Оценить динамику роста способностей, чтобы понять, как быстро я буду развиваться;

– Поменять свою полосатую одежду;

– Заработать 20 серебряных монет, чтобы открыть себе Ювелирное дело;

Теперь планы на год. Тут все просто:

– Выжить и не сойти с ума;

– Найти Драгоценный камень;

– Опционально: свалить с рудников в основной игровой мир;

Наметив план действий на ближайшее время, и приведя мысли в порядок, я открыл глаза и увидел сидевшего на соседней кровати и пристально смотревшего на меня заключенного. Человек, а это определенно был человек, или я ничего не понимаю в расах, удивительно напоминал гнома – небольшой рост, плотное телосложение, яркие, пронизывающие глаза. И, как я опять отметил про себя, в этих глазах не было никакой агрессии – в них читалась заинтересованность, сочувствие, да что угодно, только не агрессия.

Неправильные тут заключенные, подумал я про себя, наверно они добывают неправильную руду.

– Пришел в себя? – спросил он, и по голосу я понял, кто помог мне решить проблему с местным будильником. – Одевайся, надо идти за едой. Плохой будет из тебя работник, если не поешь. И кирку свою с мешком захвати, сюда ты до вечера не вернешься.

– С… спасибо, Карталониус, – выдавил я из себя, присматриваясь к имени собеседника, едва светившемуся над игроком. Быстро одевшись в чистую робу (есть, оказывается, свои плюсы у заключения – одежда обновляется, приятно!), я захватил кирку и последовал вслед за Карталониусом.

– Можно просто Карт, – усмехнулся он, оборачиваясь и приравниваясь с моим шагом. – Выговаривать каждый раз такое имя – язык сломаешь, поэтому зови меня просто Карт. Да и привык я уже к этому имени – все-таки одиннадцатый год тут сижу… И сидеть мне еще тут четыре с лишним… – чуть промолчав, продолжил он печально. – Ну ладно, не будем о грустном… Нам с тобой нужно будет как-то уживаться, так что давай сразу заводить нормальные отношения. Ты хоть не буйный? А то так замечательно бегал вокруг кровати с утра пораньше, словно несколько раз киркой себе по ногам заехал, да еще и орал: "Пожар! Спасайся!"

Я почувствовал, как непроизвольно стал наливаться краской. Оказывается, я еще и кричал? Со стороны мои метания наверняка выглядели глупо. В сердцах выругавшись на умельцев, придумавших такой способ пробуждения, я посмотрел на Карта. А "малыш", как оказалось, не прост, ой не прост. Пятнадцать лет просто так не дают – для этого нужно постараться, причем сильно.

– Не переживай ты так, – улыбнулся Карт, видя мою реакцию. – У нас уникальный рудник, сюда кого попало не посылают. Здесь, в основном, работают мошенники, казнокрады, есть даже один похититель. Но буйных нет. Во всяком случае, пока. Тебе

начальник рассказывал, что бывает за нарушение правил?

Я отрицательно помотал головой, ставя галочку напротив пункта, что НПС в руднике еще те засранцы.

– Правило довольно простое. Как только ты наносишь кому-то умышленный урон, неважно чем, – рукой, киркой, камнем, твоя Бодрость быстро падает до нуля, и ты без сил валишься с ног. С нулевым уровнем Бодрости теряется Жизнь по 1 каждые пять секунд, при этом Бодрость не восстанавливается. Так что если тебя тут же не напоят водой, через пару минут ты труп. И сразу тебе скажу – умирать очень неприятно, к тому же после смерти теряются все уровни в навыках, что успел получить. Такая вот специфика нашего рудника. Для многих здешних это хуже смерти, так как творить на низких уровнях прокачки – занятие утомительное. Да и денег приходится тратить на прокачку довольно много.

Творить? О чем это он?

– Ну, это даже хорошо, я сам живу по принципу – меня не трогают, я тоже не трогаю. Но вот скажи, почему на руднике я еще не встретил ни одного агрессивного взгляда? – спросил я, показывая на прошедшего мимо нас гнома, весело подмигнувшего Карту. – Такое ощущение, что люди здесь не преступники, а простые работники, которые вкалывают по найму и в скором времени поедут домой, усядутся в мягкое кресло, достанут холодного пива, и будут… Черт, замечтался. Но все равно – так не бывает! Это хоть и виртуальность, но люди-то тут реальные, все преступники, а смотрят на тебя так, как бабочки на цветки – заинтересованно и чуть ли не восторженно. Я в реальности таких взглядов не видел, а тут, как не крути, зона. В чем дело?

– А ты молодец, сразу заметил важное! – отметил Карт, становясь в конец очереди, стоящей, скорее всего, за едой.

– Вот смотри, это Альтариониус, или просто Альт, – хлопнул он по плечам впередистоящего человека. – Привет, Альт, еще не купил зеленых красок для полотна?

Обернувшись, Альт, несмотря на такое фамильярное обращение, не стал выяснять отношения, а радостно улыбнулся.

– О, привет, Карт! Не, еще не купил. Стоит она, зараза, почти пять золотых, а у меня чуть больше трех. Тут как не горбаться, но за день больше десяти серебряных заработать не получается, так что только через пару недель начальник получит новую картину. Черт, у меня уже руки чешутся ее дописать, скоро уже ломка будет, если срочно не завершу работу! И как я к Райну только не подкатывал – и подарить просил, и скидку хотел получить, и пытался разжалобить, говоря, что мне до пятого уровня Художника не хватает всего лишь 10 процентов – уперся гном.

Правду говорят, что как только разговор заходит про деньги, к гномам соваться не следует. А вы, молодой человек, какой специальностью обладаете?

И тут до меня наконец-то дошло. И роскошные апартаменты администрации, и отсутствие злобных взглядов заключенных (не могут творческие люди так смотреть на других), и слова Карта о том, что "у нас уникальный рудник и сюда кого попало не посылают". Я попал на рудник мастеров, тех, кому при объявлении наказания дали профессию. Поэтому тут так тихо, поэтому ко мне вполне дружелюбно относится Карт и общается Альт – если десяток лет творить, то волей-неволей отметаешь от себя весь негатив. Получается не рудник, а какая-то зона реабилитации и перевоспитания для заключенных. Вот это я попал!

– Ювелир, – растерянно пробормотал я, глядя на заключенных уже другим взглядом. На руднике находилось около двух сотен живых существ – люди, гномы и даже один орк. Как говорил Райн, здесь есть Скульпторы, Стекольщики, даже Резчик по дереву. Резчиком являлся, скорее всего, орк, стоявший в очереди недалеко от нас и задумчиво крутивший в руках какую-то деревяшку.

– О! Довольно редкая у тебя специальность! – обрадовано воскликнул Карт. – На моей памяти у нас Ювелиров еще не было! Мой тебе совет, парень – и не смотри на меня так, я тебе плохого не посоветую – вкалывай, как черт, забудь про усталость, но делай сверх нормы. Твоя задача – заработать денег и открыть себе основную специальность. Ну, а уж когда уровень навыка своей специальности повысишь, то… Не, не буду тебе говорить, сам узнаешь. Кстати, чем больше что-либо создаешь, тем больше денег, а чем больше денег, тем жить здесь проще. Верно, Альт?

Альт согласно закивал головой.

– А ты кто? У тебя какая специализация? – спросил я Карта, уже мысленно зачисляя его в Скульпторы.

К моему удивлению Карт промолчал, затем помрачнел, а после и вовсе отвернулся и стал рассматривать горную вершину вдали. Он там что, дракона увидел? Или я спросил что-то неприятное?

– Над Картом наши законники поиздевались сполна. У него специальность еще более редкая, чем твоя, он Стукач, – ответил за него Альт. – Карт не стал тебе рассказывать, тогда я расскажу. Понимаешь, чем выше уровень нашей основной специальности, тем больше мы получаем… не знаю, как это объяснить… удовольствия, что ли. Удовлетворения. Поэтому все на руднике стараются прокачиваться. Все, кроме Карта. Чтобы начать

качаться, ему нужно начать стучать на нас начальнику лагеря. С учетом того, что у Карта за десять лет отсидки уровень Стукача равен нулю, то ты понимаешь, как часто он это делает. Когда прокачаешь свою Ювелирку хотя бы до первого уровня, то поймешь, чего он лишился.

– Извини, Карт, не знал, – растерянно пробормотал я.

– Да ладно, я уже привык. Зато у меня уже восемнадцатый уровень Болтливости, представляешь, есть такая характеристика. Вот с помощью него и держусь. Кстати, общаясь сегодня с тобой, поднял его на 0,5 процента, а толком мы еще даже не разговаривали. Так что, от меня ты в ближайшее время не отделаешься.

Теперь понятен интерес Карта ко мне. А я-то, наивный, подумал, что тут везде доброта и взаимовыручка. Куда там – сплошная меркантильность и товарно-денежные отношения.

Незаметно за разговором мы подошли к месту раздачи еды. Когда я прибыл, то его не заметил, так как оно располагалось сразу за кузней, возле одного из проходов на рудник. Да и само место раздачи трудно было назвать столовой – стоящий на земле метровый чан, из которого черпаком один из стражников накладывал еду. Вот и вся "столовая". Никаких костров, никаких палаток, навесов или еще чего-то. Чистые тарелки огромной кучей валялись перед чаном прямо на земле, заключенные брали по одной и подходили за своей порцией. Ложки на веревочке были привязаны к каждой тарелке. Прямо детская погремушка получилась. А куда грязную посуду сдавать? В обозримом пространстве я не видел места сбора. Ладно, посмотрю, что Карт будет делать с тарелкой, и повторю его действия.

Когда мне отдали тарелку с едой, первое, что подумал я, взглянув на нее, что я ЭТО есть не буду. Никогда. Назвать едой то, что протягивал мне надсмотрщик, нельзя было никак – мутная однородная масса бледно-зеленого цвета неспешно пузырилась. Несмотря на то, что выглядела еда жидкой, она не растекалась, застыв уродливой массой в миске. Хорошо хоть запаха от нее совсем не было никакого, а то меня бы вырвало прямо на месте.

– Бери давай и проваливай, – с ухмылкой проговорил надсмотрщик, видя мое вытянувшееся лицо. – Тут тебе не курорты, либо жри кашу, либо дохни от голода. Ну? – еще раз протянул он мне миску

Взяв миску, я отошел в сторону и огляделся. К моему удивлению, все заключенные спокойно ели, не обращая никакого внимания на внешний вид еды. "Либо от безысходности они уже привыкли к такой еде, либо я ничего не понимаю", – растерянно подумал я. Вон он выбор – засунуть свою брезгливость куда

подальше и съесть ЭТО, либо насладится незабываемым процессом переваривания желудком самого себя. Сволочи все-таки эти разработчики!

Что странно, играя Охотником, я никогда не замечал, что без еды персонажу становилось плохо. Если долго не есть, то с течением времени становишься вялым, менее подвижным, опыт шел не так быстро, но никаких катастрофических последствий не было. А про то, что желудок мог сам себя переварить, я даже и в страшном сне представить себе не мог. Опять недокументированная особенность заключения? Или обычные игроки играют в упрощенном режиме, а тут крутой хардкор? А может все, что мне наговорили, блеф и ничего со мной не произойдет? Голова стала раскалываться от такого буйства мыслей. Сейчас можно пожалеть, что я не успел уточнить этот момент, когда готовился к заключению.

Хочешь, не хочешь, а решение принимать надо. Готов я рискнуть и проверить на достоверность информацию о том, что без еды можно умереть? Стыдно признаваться, но нет – пусть это игра, но психологически я не готов умирать даже в ней. Охотником я вообще за все свои 87 уровней умирал только пару раз, да и то, пока не получил на тридцатом уровне возможность контроля противника. С тех пор вот уже два года я играл роль Кощея Бессмертного. Я даже улыбнулся такой мысли: из-за Марьи Искусницы, в лице Марины, моего Кощея, в лице Охотника, уничтожили. К тому же на воле были включены фильтры ощущений, и смерть была всего лишь отключением от Барлионы на пару часов. А тут же… Значит, надо есть – с ненавистью посмотрел я на миску, в которой продолжала пузыриться каша. Переборов себя, я принялся осторожно есть, внимательно наблюдая за своими ощущениями. Вначале почувствовал легкое пощипывание во рту, словно ешь конфету-шипучку. Затем с удивлением обнаружил, что у каши есть вкус, и этот вкус мне нравится, а когда приятное пощипывание во рту сменилось эйфорией по всему телу, то я, незаметно для себя, мгновенно съел всю порцию. Удовольствие было таким большим, что я даже не удивился, увидев сообщение о получении бафа:

Получен положительный эффект: Сила +1, потеря Бодрости снижена на 50%. Время действия – 12 часов.

Не успел я дочитать сообщение, как тарелка испарилась у меня из рук. Здорово, в реальность бы такой подход к уборке – поел, и грязные тарелки навсегда исчезают. Взвалив кирку на плечо, я влился в людской поток, который отправился на рудник.

Меня ждал мой первый рабочий день.

Участок встретил меня визуальной пылью, безветрием и палящим солнцем.

Навык Горного дела у меня 1, значит, мне нужно сегодня добыть 10 кусков руды, независимо от того, насколько я сегодня его подниму. Расчет нормы идет до входа в рудник, а не во время выхода, во всяком случае, я так понял Райна. С учетом того, что мне нужно ставить себе повышенные цели, сегодня мне нужно сделать целых 20 кусков. "Ну что, поехали", – с такой мыслью я бросил мешок на землю, схватил удобнее кирку и начал молотить по куче.

"Бить не сильно, но и не слабо, бить между камнями, а не по ним", – проносились у меня в голове мысли, пока я работал. Следить за дыханием и уровнем Бодрости… Бить точно между камнями… Мишка очень любит мед, почему, кто поймет… Бить между камнями… Интересно, а Кролик и вправду ему все на стол выложил или себе на черный день что-то оставил?… Следить за уровнем Бодрости… Как же, блин, тяжело махать этой чертовой киркой…

Примерно через час я решил сделать перерыв. Полоса прочности у Медной жилы остановилась на уровне 60%, значит колотить мне еще часа 2, не меньше. Такими темпами я сегодня смогу сделать максимум 3 жилы. Блин, мало! Надо быстрее!

Уровень Бодрости показывал 43 единицы, Жизнь снизилась до 35, поэтому я решил сходить за водой, чтобы восстановить их. Заодно посмотрю, что да как на местном водопое.

Располагающийся в самом центре рудника водопой представлял собой двадцатиметровый квадратный участок, аналогичный тем, на которых работали заключенные, с единственным отличием, по краям не было каменных насыпей. На участке находились шесть маленьких колодцев, глубиной и шириной отверстия примерно в полметра. Никаких крышек, просто обычная яма в земле, обложенная камнями. И при этом на все шесть колодцев приходилась только одна плошка, которой можно было набрать воды. Прямо вот так на земле и валялась. Блин, полная антисанитария, хорошо хоть микробов в виртуальном мире нет. Жесть какая-то. Одна плошка и шесть маленьких колодцев на две сотни заключенных. Как-то бесчеловечно получается. Никого из заключенных на водопое не было, поэтом я взял плошку и склонился над колодцем, зачерпывая себе воду. И какой умник придумал на такой огромный рудник сделать только один водопой? К тому же расположенный так неудобно. Выпив воду, которая на вкус ничем не напоминала ту, что предложил мне Райн, я восстановил

упавший уровень Бодрости и Жизни и удивился, увидел у себя странный дебаф:

Использована вода. Время окончания: 6 часов.

Свойства и описание дебафа были мне недоступны, поэтому я решил о нем забыть и вернулся к себе на участок.

Следующий час я целеустремленно уничтожал жилу. Вот уже остается 40% прочности, вот 20%. Еще немного, еще чуть-чуть! Закусив губу, я остервенело лупил киркой. Интересно, в реальности я бы тоже смог работать в таком темпе или уже упал бы от усталости? Вот 10%, вот… Внезапно кирка выпала у меня их рук, а я сам рухнул на землю.

Вы устали. Текущий уровень Бодрости 10 из 100.

Уровень Жизни уменьшился на 30. Итого: 10 из 40.

Твою медь! Как же я мог про Бодрость забыть-то? Войдя в настройки, я сделал себе оповещение, которое будет предупреждать, если уровень Бодрости упадет до 30. Теперь главное доползти до воды и ноги по дороге не протянуть! Странный дебаф не пропадал, зато в нем изменился таймер:

Использована вода. Время окончания: 4,5 часов.

Едва добравшись до воды, я с трудом поднял плошку и отпил пару глотков. Уже чувствуя, как усталость от меня отступает, я непонимающе уставился на надпись, возникшую перед глазами:

Вы использовали воду второй раз за 6 часов.

Заработан Штраф: количество очков навыков уменьшается на 10%. Следующий уровень уменьшения – 20%. Внимание: Вы еще не заработали очков навыков, суммарный штраф: 0.

Вы восстановили уровень Жизни. Итого: 40 из 40.

Вы восстановили уровень Бодрости. Итого: 100 из 100.

Несмотря на вернувшуюся Бодрость, моральных сил на то, чтобы ругаться или как-то выражать свои эмоции, у меня не было. Я поднялся и уныло пошел по направлению к своему участку –

дневная норма должна быть выполнена в любом случае, а пить воду еще 4,5 часа нельзя. Теперь до меня стало доходить, что место, куда я попал, действительно является местом заключения, а не увеселительной прогулкой в лагерь труда и отдыха.

У жилы оставалось всего 5% прочности. На автомате я взял кирку и принялся методично наносить удар за ударом, полностью отрешившись от действительности.

Через несколько минут полоса прочности жилы последний раз мигнула, куча камней исчезла, и на земле осталось шесть кусков руды. Бегло взглянув на сообщение, возникшее перед глазами, я отмахнул его, собрал руду в мешок и принялся за вторую жилу.

Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось 99.

Получены улучшения навыков:
+50% навыка специальности Горное дело. Итого 50%.
+10% параметра характеристики Сила. Итого 10%.
+5% параметра характеристики Выносливость. Итого 5%.

Дали всего 1 опыта за жилу… Удар… До уровня нужно еще 99 жил разбить… Удар… 3-4 жилы в день… Удар… Минимум месяц до уровня… Удар… Я здесь умру… Удар… Морально точно…

За час, что я потратил на вторую жилу, ее прочность просела до 65%, а мой уровень Бодрости до 30. Дебаф воды показывал, что пить нельзя еще 2 часа, поэтому я устало лег в тени, отбрасываемой жилой, чтобы хоть немного спрятаться от палящего солнца. Закрыв глаза, я представлял себе, как купаюсь в прохладной воде, как она струится у меня по лицу, как медленно я пью вкусную, прохладную, животворящую влагу…

Тихий писк, раздавшийся рядом со мной, был словно громом среди ясного неба, заглушившим собой пронзительный звон кирок, поэтому я вскочил и стал бешено озираться вокруг.

Огромная, примерно мне по колено Крыса стояла на одной из жил моего участка и смотрела на меня. Я ошеломленно уставился на Крысу и некоторое время мы играли в гляделки. Откуда тут Крыса? Тут же кроме камней нет ничего! Что они тут едят, в конце концов? Неужели самих заключенных? Вопросы оставались без ответа, но факт оставался фактом: Крыса была, и она смотрела на меня. Видимо приняв какое-то решение, Крыса фыркнула и, спрыгнув с Медной жилы, исчезла из поля зрения.

Несколько минут я стоял и тупо смотрел на то место, где только что стояла Крыса.

Крыса на каменном руднике! Это же невозможно! Это же… Это же бесплатный Опыт! Опыт, который можно заработать независимо от добычи руды! А если я возьму второй уровень, то вложу все очки в… Так, нужно обязательно устроить крысиное сафари на моем участке. Уже приняв решение устроить охоту на Крысу, я вспомнил слова Карта, что если наносишь кому-то урон, то уровень Бодрости падает до нуля и приходит зимний пушной зверек. Блин, а на Крыс это правило тоже действует? Нужно обязательно узнать, чтобы не попасть в неприятную ситуацию.

К моему удивлению, за то время, что я отдыхал и мечтал о крысином сафари, уровень моей Бодрости вырос до 80, Жизнь полностью восстановилась, а дебаф воды стал показывать меньше часа. Схватив кирку, я решил довести Бодрость до 30 и, дождавшись снятия дебафа, идти на водопой, где уточнить, хоть у тех же надсмотрщиков, какое наказание я получу за убийство Крыс.

То ли воодушевление от предстоящего сафари повысило физические силы, то ли я приноровился работать, но, когда у меня оставалось 30 Бодрости, уровень прочности жилы составлял всего лишь 15%. Дебаф воды полностью спал, поэтому я, несмотря на ломоту во всем теле, полетел за водой.

На водопое было многолюдно – видимо, у многих закончился дебаф. Пополнив силы, я стал глазами искать Карта, но, к моему огорчению, на водопое не было ни его, ни Альта, поэтому, взвесив все за и против, я пошел к надсмотрщику.

"Интересно, – думал я, подходя к стражнику, – где разработчики взяли оригинал для такого презрительного взгляда? Ведь специально так не посмотришь, с таким взглядом надо родиться. Такое ощущение, что стражник смотрит на тебя как на кусок чего-то мелкого и неприличного. Блин, неуютно-то как… "

– Че надо? – рык надсмотрщика, казалось, раздался по всему руднику.

– Есть ли штраф за убийство Крыс? – сходу задал я свой вопрос, полагая, что разводить политесы со стражниками нет никакого смысла.

– Крыс? Ха-ха! Да ты никак решил стать охотником за Крысами? – заржал стражник. – Кроме того, что она тебя сожрет к чертям собачим, больше никакого штрафа нет. К тому же тебе с твоими куцыми ногами не угнаться за ней! Ее нужно бить только издалека, а чем ты ее бить будешь? Камнем, что ли? Пошел работать, а не слюни на Крыс распускать!

Да уж. Кроме взгляда еще и характер ангельский вложили в данного стража порядка. Но хоть главное я для себя узнал –

Крысу бить можно и за это не накажут. А раз не накажут, то надо пользоваться возможностью.

– Стой! – окликнул меня стражник, когда я направился назад. – Если тебе все-таки удастся уничтожить Крысу, у Райна можно будет получить за них награду. Они его достали еще больше, чем ты меня. В качестве доказательства не забудь захватить хвост Крысы.

Оповещение для игрока!

В случае убийства Крысы, отнесите Крысиный хвост Райну и получите от него награду: 10 Медных монет и 2 Репутации со стражниками рудника Прика за каждый Крысиный хвост.

Вернувшись на участок, я решил быстренько разделаться со второй жилой, начать третью и, когда Бодрость опять упадет до 30, устроить охоту за Крысой. Это же дополнительный способ заработка и подъема репутации! Нужно обязательно им воспользоваться. Всеми мыслями я уже был на охоте, поэтому не заметил момента, как полоса прочности моргнула и жила исчезла.

Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось 98.

Получены улучшения навыков:

+50% навыка специальности Горное дело. Итого 100%. Навык специальности Горное дело увеличился на 1. Итого 2.

+10% параметра характеристики Сила. Итого 20%.

+5% параметра характеристики Выносливость. Итого 10%.

Бегло глянув на сообщение, появившееся перед глазами, я отмахнулся от него, чтобы собрать руду и начать третью жилу, как тут…

Легкое, практически невесомое удовольствие, сравнимое с тем, которое получаешь от стакана холодного, свежего пива, выпитого после жаркой сауны, накрыло меня с головой. Это было так неожиданно и в тоже время приятно, что мне захотелось прыгать, петь, кого-нибудь обнять. Крыса, ты где? Я люблю тебя!

Эйфория длилась недолго, но оставила глубокий отпечаток у меня в душе. Да, ради такого стоит вкалывать по 12 часов в день. Я даже подумать боюсь, как накроет за прокачку характеристики или основной специальности! Все-таки есть свои плюсы в том, что в капсуле включают восприятие ощущений. И прав был Альт, это

ощущение незабываемое.

Со второй жилы я получил еще 6 кусков Медной руды, что позволило мне забыть про дневную норму и открыло дорогу моему заработку. Итак, что мы имеем: Бодрость 95, прочность жилы – 100%, Горное дело 2. До окончания рабочего дня примерно 5 часов. Приступим!

Сообщение, которое я поставил в настройках для отслеживания Бодрости, выскочило примерно через час работы. Присев на землю, я с удовольствием отметил, что со вторым уровнем Горного дела работать намного приятнее – примерно тот же час работы, что и раньше, а от Прочности жилы осталось 45%. И это я еще не напрягался!

Теперь оставалось решить, что делать с охотой. Бегать за Крысой я не смогу, Бодрости и Выносливости не хватит. На Ловкость рассчитывать бесполезно, с единицей в навыке я только себе по ноге попаду, а не по Крысе. Ловушки, что ли, ставить какие-нибудь? Вот задача…

Крыс на моем участке оказалось не так уж и мало – я насчитал около пяти штук. Как и все животные начальных локаций, Крысы были не агрессивны и имели 30 Жизни. Юркие звери постоянно шныряли туда-сюда между камнями и только изредка на несколько секунд выходили на открытое пространство, разрушая все мои наполеоновские планы. Присмотревшись к одной из Крыс, я увидел ее свойства.

Крыса рудника Прика.

Описание: шныряющие всюду животные появились на Прике с самого открытия рудника, доставляя администрации рудника неприятности. За убийство Крыс полагается награда. Жизни: 30. Атака: 10. Броня: 2. Невосприимчивость к магии: 2.

Не находя решения, я автоматически начал перебирать свои характеристики и способности, продолжая напряженно искать варианты.

Раса Человек. Самая первая раса Барлионы, Столица Анхурс… Дальше… Горное дело – специальность персонажа, позволяющая добывать руду. С ростом специальности уменьшается потеря Бодрости на… Дальше… Класс Шаман. Духовный наставник, умеющий общаться с Духами, призывая их себе на помощь. Призываемые Духи помогают Шаману защищаться либо лечить поврежденных соратников, а сильные шаманы могут… Дальше… Стоп! Назад!

Шаманы могут работать с Духами! Что же я туплю-то так?

Утром ведь специально себе пометку сделал – разобраться с Шаманом!

Потратив несколько мгновений, чтобы понять, как открывается книга заклинаний, я вывел ее перед собой и принялся изучать. В книге у меня было всего 2 заклинания, зато каких!

Призыв Малого духа исцеления: Вы обращаетесь к миру Духов, призывая Малого Духа исцеления, который отдает часть своей сущности (жизненной силы) пострадавшему. Сила призываемого Духа и количество отданной сущности зависит от Вашей характеристики Интеллект. Время камлания: 2 секунды. Стоимость призыва (до инициации в Шаманы): (Уровень персонажа) Жизни вызывающего, Стоимость исцеления: (Уровень персонажа)*4 маны. Восстанавливает (Интеллект*3) Жизни.

Малый удар Духа Молнии: Вы обращаетесь к миру Духов, призывая Малого Духа Молнии в противника, который забирает часть его Духа (жизненную силу) с собой. Сила призываемого Духа и объем забранного у противника жизненной силы зависит от Вашей характеристики Интеллект. Время камлания 5 секунд. Стоимость призыва (до инициации в Шаманы): (Уровень персонажа) Жизни вызывающего. Стоимость атаки: (Уровень персонажа)*4 маны. Урон: (Интеллект*3) Единиц. Дальность: 20 метров.

Ух. Пришлось несколько раз прочитать этот текст, прежде чем я в нем разобрался. Накрутили, однако, неслабо. И придумали замечательно – пока ты неинициированный Шаман, вызывать Духов конечно можешь, только при этом плати им за вызов собственной Жизнью, при этом чем выше у тебя уровень, тем больше Жизни ты будешь платить. Жестко как-то на самом деле. Но все равно нужно разобраться, как всем этим пользоваться, тем более что для меня оставалось загадкой само слово камлание, я его впервые слышал. Что это такое и почему его нужно делать 5 секунд? Ладно, сейчас проверим. Я посмотрел на ту часть участка, где сновали Крысы – очередной представитель семейства грызунов сидел на куче камней и смотрел на меня. На сыр я, что ли, похож? Ну сиди-сиди, я сейчас…

– Удар Духа! – воскликнул я, направляя руки на Крысу.

От моего крика у Крысы дернулись усы, она поводила носом из стороны в сторону, но продолжала сидеть, как ни в чем не

бывало. Облом!

– Вызываю Малого Духа Молнии, чтобы он покарал эту крысу! Атака! – Тыкал я руками по направлению Крысы.

– Дух! Призыв! Сдохни! – продолжал я, но понимал, что что-то тут не так. Обычно такие вещи, как использование заклинаний, а тем более призыв Духов, объяснялись во время первоначального обучения, которого у заключенных не было! А Охотника, которым я играл, из всей магии учили только пользоваться свитками заклинаний. Черт, мне бы сейчас гайд по Игре почитать, но вот только кто же даст к нему доступ!

Может дело в самой книге заклинаний? Я осторожно прикоснулся к нарисованной пиктограмме Малого Духа исцеления, полагая, что если заклинание и сработает, то ничего плохого не произойдет. Неожиданно в моих руках оказалась мерцающая проекция крестика. Она была маленькой, невесомой и словно прилипла к моей руке: когда я разжал пальцы, крестик остался в моей ладони. Я даже потряс ею несильно – заклинание не отлипало. Это уже что-то. Как же его теперь активировать? Сжав руку в кулак, пытаясь раздавить крестик, я тут же увидел сообщение:

Желаете добавить заклинание призыв Малого Духа исцеления в активную зону?

Да, желаю, и?

Заклинание призыв Малого Духа исцеления добавлено в активную зону заклинаний. Для активации заклинания выберите объект лечения, мысленно активируйте призыв и совершите шаманский ритуал (камлание) в течение двух секунд. До момента инициации Шамана в качестве бубна для ритуала может использоваться любой предмет. Внимание! В связи с наложенными ограничениями на данную локацию, призвать Духов для собственного лечения НЕЛЬЗЯ.

Доступных слотов заклинаний в активной зоне: 7 из 8.

Камлание нужно делать с бубном? Это что, получается, чтобы мне лечить или наносить урон, нужно водить хороводы с бубном или, пока я не стану настоящим Шаманом, с бубнозаменителем? Теперь понятно, почему этот класс такой непопулярный, мало кто захочет выглядеть как что-то бубнящий танцующий придурок. Играя Охотником, я видел магов, которые молча стояли, вытянув руки в сторону врага, и с их рук срывались молнии, огненные

шары, ледяные сосульки. И никаких танцев с бубном. Вот там действительно магия. А это… Я даже расстроился. Вспомнил тех Шаманов, что видел: действительно, танцующие и бубнящие придурки. К тому же лечить себя нельзя, даже в этом обломали. Из-за потери Бодрости уровень Жизни падал, так что иметь приятную плюшку в виде самолечения было бы очень удобно. Мечты, мечты… Ну ладно, у меня осталась еще Дух молнии!

Прикоснувшись к пиктограмме Малый удар Духа Молнии, я мысленно уже видел ее проекцию в руке, как вдруг возникло сообщение:

В связи с наложенными ограничениями использование заклинания Малый удар Духа Молнии в локации Медный рудник Прика возможно при уровне репутации со Стражниками Прика Дружелюбие и выше. Ваш текущий статус репутации: Нейтрально.

От расстройства я даже сел на землю. Что же получается, плюшка есть, а пользоваться ею не моги? Зачем ее тогда вообще оставили? "Крыса, радуйся! Будешь жить, – горько подумал я. – Прощай репутация, прощайте деньги. А ведь счастье было так близко…"

Тяжело вздохнув, я поднялся, взвалил кирку на плечо и, направился в тень, чтобы все-таки отдохнуть и восстановить Бодрость. От возникающего разочарования, разрушенных надежд, да и приевшегося взгляда Крысы, которая продолжала пялиться на меня, я мысленно выделил Крысу, достал крику и, мысленно нажав на пиктограмму Малого Духа исцеления, принялся пританцовывать вокруг себя, стуча по кирке как по бубну и бубня под нос первую попавшуюся песню:

У Шамана три руки, о-о-о…

На тебе, живность серая, подавись, и нефиг с меня ржать.

Крыса странно пискнула и, выдавая какие-то странные звуки, убежала, но я не обратил на это уже никакого внимания. Для меня главным было то, что я увидел перед глазами:

Получены улучшения навыков:
+10% параметра характеристики Интеллект. Итого 10%.
Уровень Жизни уменьшился на 1. Итого: 29 из 40.

Переполняющая меня радость, что я нашел еще один способ прокачки, была такой большой, что я не заметил, как из-за груды

камней ко мне устремилось нечто серое, но при этом ужасно юркое.

Получен урон. Уровень Жизни снизился на 4: 10 (укус Крысы) – 6 (броня). Итого Жизни: 25 из 40.

Внимание! Для битвы детальное отображение урона рекомендуется отключить.

Ногу пронзила ужасная боль. Крыса, твою серость, ты что, опухла? Я же тебя, можно сказать, вылечил, выходил, а ты на меня бросаешься? По 4 Жизни за укус… Блин, она меня так и загрызть может! Забыв про кирку, я со всей дури врезал по Крысе ногой. Уровень Жизни у нее уменьшился незначительно, однако Крыса отлетела от меня, дав возможность перевести дух. Перехватив кирку двумя руками, я приготовился к новой атаке. Ты хочешь войны? Ты ее получишь!

Играя Охотником, я прокачивался в основном тем, что бил мобов, поэтому сейчас меня не охватила паника, и я четко представлял, что делать с Крысой. И пусть у меня нет лука, но опыт, он ведь не физгармонь, его не пропьешь! Крыса быстро оправилась от моего пинка и, вместо того, чтобы еще раз укусить за ногу, прыгнула, метя мне в горло. Примерно такого действия от нее я и ожидал. Размахнувшись, ударом кирки поймал ее в прыжке и отправил в новый полет. Крит! Тело Крысы мигнуло и от моего удара отлетело уже невесомое облако в форме грызуна, которое быстро рассеялось. На землю вместо Крысы упала лишь моя добыча.

Получен опыт: +4 Опыта, до уровня осталось 94.

Получены улучшения навыков:
+20% параметра характеристики Сила. Итого 40%.
+5% параметра характеристики Ловкость. Итого 5%.
+10% параметра характеристики Выносливость. Итого 20%.

Вот это бонус, так бонус. Столько улучшений сразу, но главное – за одну Крысу дают 4 Опыта! Таким образом, если в день я буду убивать хотя бы штук 5, еще и Медных жил делать штук 5-6, то в день буду получать примерно 25 Опыта, а это менее недели до уровня! А где уровень, там очки характеристик, а где очки характеристик, там и новый уровень. Есть цель жизни! Правда, нужно будет разобраться, почему Крыса на меня все-таки

напала? Неужели ей так мое лечение не понравилось? Оно что, агрит мобов? Надо будет уточнить у кого-нибудь.

Подобрав оставшиеся от Крысы вещи – Крысиную шкуру, мясо и хвост, я пошел отдыхать – до конца рабочего дня оставалось примерно 3 часа, нужно будет добить 3-ю жилу, и, как только восстановиться Здоровье, полечить еще одну Крысу.

За оставшееся время я успел не только добить третью жилу (+5 руды, +1 Опыта, +10% Силы, +5% Выносливости, +50% Горное дело), но также закончить четвертую (+5 руды, +1 Опыта, +10% Силы, +5% Выносливости, +1 Навыка Горное дело), увеличив навык специальности Горное дело до 3. В очередной раз, испытав чувство эйфории, я твердо решил, что максимально быстро увеличу хоть одну характеристику, чтобы посмотреть, какое удовольствие бывает от его увеличения.

Что же касается Крыс, то мне удалось убить только одну. Дважды пропев песню, вылечив очередную Крысу, я довольно быстро с ней разделался, позволив подойти к себе только раз (+4 Опыта, +20% Интеллекта, +20% Силы, +5% Ловкости, +10% Выносливости). Но, по правде говоря, Крыса воспользовалась этим разом в полной мере, укусив меня на 10 Жизни. Больше Крыс я не видел, было такое ощущение, что они все попрятались. Ну да ладно, для первого дня вполне сойдет.

Прозвучал гудок, сообщающий, что работа на сегодня закончена. Подхватив потяжелевший мешок, я двинулся на выход. Я встал в очередь к Райну, чтобы сдать дневную норму да продать излишки, коих у меня накопилось достаточно. Да и надо было определиться, что делать с Крысиными хвостами. Дождавшись своей очереди, я высыпал все, что получил за день на стол, с удовольствием отмечая удивленные глаза Райна.

– Неплохо ты для первого дня поработал, – продолжая удивляться, пробормотал Райн. – Так, 10 кусков дневной нормы я забираю, не забудь, что завтра с тебя уже 30 кусков. А теперь давай смотреть. Остальную руду, как и говорил ранее, готов взять по 10 медных за штуку, у тебя 12 кусков, итого 2 серебряных и 20 медных монет. На вот, держи, – высыпал деньги на стол Райн.

Ах да, забыл сказать одну вещь, а именно соотношение Медных, Серебряных и Золотых монет. В Барлионе соотношение было 1:50, то есть за 1 Серебряную давали 50 Медных монет, а за 1 Золотую – 50 Серебряных. Или какое-то безумное количество Медных, но кто же будет менять Медь на Золото?

– Что же до твоей Крысиной добычи, то мясо я возьму за 1 медную монету, а шкуры за 3, согласен?

– Дешево что-то, – сказал я, и сам себе удивился. Я никогда раньше не торговался, даже на рынке какую цену называли, такую

я и платил.

– Ну, только из уважения к тому, что ты у нас новичок, да к тому же, смотрю, у тебя Крысиные хвосты есть, сейчас до них дойдем, я готов взять обе Крысиные шкуры по 5, а мясо по 2 медных монеты. Теперь согласен?

Внезапно я увидел сообщение:

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 1 пункт. Текущий уровень: Нейтрально. До дружелюбия 999 пунктов.

Открыта новая специальность: Торговля. Чем выше уровень Торговли, тем лучшую цену будут предлагать для продажи и покупки. С некоторой вероятностью торговцы могут предложить нестандартный товар.

Ну конечно же, я согласен! Значит, Торговля растет от того, как часто я торгуюсь? Это радует. Хоть и не умею торговаться, но ради такого дела готов научиться. К тому же радовало, что продажа добытых ресурсов хоть и незначительно, но повышала репутацию.

Получены улучшения навыков:
+10% навыка специальности Торговля. Итого 10%.

Я согласился, отдал мясо и уже был готов отдать шкуры, как меня остановил чей-то крик:

– Махан, постой!

Я удивленно обернулся. Подходивший ко мне человек удивительно напоминал Сальваторе Дали – рельефные усики, бешеный взгляд, вздернутый подбородок…

– Махан, я тут слышал, что ты собираешься продать этому почтенному гному, – поклонился он в сторону гнома, – Крысиные шкуры? Но ведь все на руднике знают, что Батираникаус, можно просто Бат, с превеликим удовольствием скупит все Крысиные шкуры по 15 медных монет. Продашь?

– 15 монет? Да этот уважаемый гном, – ответил я ему в тон, – предлагал купить все мои шкуры по 20 медных монет. Так что меньше, чем за 25 монет я не готов портить с ним отношения, раз мы уже договорились, – я подмигнул гному, который довольно улыбался, слушая наши торги.

– 25 монет! О Боги!… А-а-а, ладно, я дам тебе 25 монет за шкуру, на, держи – удивительно быстро Бат согласился и протянул мне серебряную монету. – Давай сюда мои шкуры.

Получены улучшения навыков:
+10% навыка специальности Торговля. Итого 20%.

– Забирай, – я показал Бату на Крысиные шкуры, которые лежали на столе и, уже повернувшись обратно к Райну, чтобы решить вопрос с Крысиными хвостами, услышал дикий вопль:

– Стража! – орал Бат во все горло. – Стража, Махан обманом выманил у меня деньги! Он занимается мошенничеством! Требую защиты!

Вокруг нас мгновенно образовалась толпа заключенных, через которую пробивались надсмотрщики.

– Что тут случилось? – пробасил один из них.

– Уважаемый блюститель порядка. Сей недостойный муж, – указал Бат на меня, – воспользовался моей глупой наивностью и обманом выманил у меня 2 серебряные монеты.

– Это правда? – обернулся стражник на меня.

– Конечно же нет, я…

– Он угрожал Бату, я сам видел! – прервал меня крик из толпы. – Он говорил, что убьет Бата, если тот ему не отдаст деньги! Не давайте ему еды! Пусть подохнет! – раздавались выкрики в толпе, что привело меня в ступор, поэтому я непонимающе озирался. У всех людей был добродушный взгляд, даже у того же Бата, но он стоял рядом и с таким милым и добрым взглядом кричал о том, что я гнида подколодная, одурманившая его, что у меня происходил разрыв шаблона. Что тут творится???

– Тихо, – грозный рык надсмотрщика заставил замолчать толпу. – Сейчас мы установим правду!

Стражник что-то пробормотал, и рядом с ним возникла голограмма, на которой было видно, как Бат передает мне деньги. Вот он протянул мне деньги, вот я махнул рукой по направлению стола, где лежали шкуры, но этот жест можно было расценить, как "Вали отсюда", вот я отворачиваюсь от Бата, как бы говоря, что разговор закончен. Блин, а действительно, со стороны выглядит не очень красиво, будто я последний рэкетир. Проекция исчезла, и я молча уставился на стражника.

– Вот мое решение, – еще раз прорычал надсмотрщик. – Махан сейчас же возвращает Батираникаусу одну, повторяю, ОДНУ серебряную монету и на первый раз, так как он еще новичок, прощается. Если он будет еще раз замечен в подобных махинациях, то будет наказан лишением всех очков навыков. Я все сказал! А теперь разошлись все по баракам!

Я молча отдал деньги Бату, после чего протянул руки к

Крысиным шкурам, чтобы их забрать, но не тут-то было. Мои руки свободно проходили сквозь шкуры, словно они были уже не моими. Точно! Я же уже отдал их Бату!

– Спасибо, – с улыбкой сказал Бат, сгребая себе шкуры в мешок. – Если опять что появится, ты обращайся.

Бат еще раз улыбнулся и ушел, а я остался стоять возле Райна, не понимая совершенно ничего – каким образом люди, обладающие таким открытым, добрым взглядом, которые всегда тебе улыбаются и приветствуют, могут быть такими подлыми? Они же все творческие люди, в конце концов, откуда в них столько ненависти к другим? Эти выкрики: "пусть сдохнет, я видел, он угрожал…". За что?

– Ты чего очередь задерживаешь? – голос Райна выдернул меня из размышлений. – Давай разбираться с твоими хвостами, уж больно я не люблю эту серую живность.

– Да, конечно, – растерянно пробормотал я, в очередной раз поворачиваясь к Райну. Нужно приводить себя в порядок. Ну подумаешь, шкуры забрали, в следующий раз буду умнее, и передавать буду из рук в руки.

– Так, за каждый Крысиный хвост я обычно плачу по 10 медных монет. Держи свои деньги и отходи сторону, видишь, какая очередь уже образовалась?

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 4 пункта. Текущий уровень: Нейтрально. До дружелюбия 995 пунктов.

Сходив за едой, я отправился в барак. Желания разговаривать с другими заключенным у меня сегодня не было.

Сон долго не мог ко мне прийти. Я ворочался и так и эдак, но гнетущее чувство несправедливости, испытанное сегодня, никак не хотело уходить.

– Если ты не хочешь протереть дырку в кровати, то перестань крутиться. Ты же всем мешаешь! Случилось что? – раздался голос Карта.

Описав ему ситуацию, которая возникла сегодня, я даже привстал, так как Карт вдруг засмеялся. Что такое? Я ему тут рассказываю о жестокой несправедливости этого мира, а он ржет надо мной! Видя, что я собираюсь возмущаться, Карт отсмеялся и, прокашлявшись, начал рассказывать.

– Повеселил ты меня, повеселил! Давно так не смеялся. Что я могу тебе сказать – поздравляю, ты увидел вторую особенность нашего рудника, обычно новички ее не сразу просекают. Если я правильно тебя понял, то до тебя так ничего и не дошло, что же

тут происходит? – увидев мое отрицательное покачивание головой, Карт продолжил. – Давай я тебе дам пару подсказок. Первая: сегодня ты наверняка прокачал специальность Горное дело и почувствовал, что от этого бывает. Так? Так. Подумай над этим. Вторая: характеристик персонажа на самом деле превеликое множество, не все из них стандартные, но выбрать можно только 4. У меня, как ты знаешь, есть такая малоизвестная характеристика как Болтливость – я получаю опыт от того, что рассказываю всем обо всем. Теперь смекаешь?

Либо я совсем тупой человек, либо мы говорим с Картом на разных языках, но я в упор не понимал, на что он намекает. При чем тут Болтливость, свободные характеристики, удовольствие от прокачки специальности?

– Ладно, не буду тебя мучать, все равно будет неплохо прокачиваться. Начну с того, что ты заметил утром. Хотя нет, начну с главного. Ты уже почувствовал то удовольствие, которое получаешь от прокачки специальностей, и я уверен, что тебе понравилось это ощущение. Но по сравнению с тем, что получаешь, когда прокачиваешь навык характеристики, это детский лепет. Удовольствие от прокачки характеристик такое сильное, что хочется еще и еще. А чем выше навык, тем сложнее его поднять, это аксиома. Поэтому игроки, достигшие двенадцатого уровня, максимального для основных характеристик на Прике, исчезают. Куда их отправляют, я понятия не имею, так что можешь не спрашивать. Вот в этом удовольствии и состоит главное отличие рудника для заключенных от остального игрового мира – в большом мире нет такой фичи, у них же фильтры на ощущениях стоят, которые снять практически невозможно. Теперь про то, что было утром. Практически все на руднике ходят, улыбаются друг другу, все такие из себя отзывчивые по одной простой причине – из-за характеристики Добродушие. На начальных уровнях она качается от того, что ты просто ходишь и улыбаешься всем, но с 6 уровня нужно самому верить в то, что тебе нравится собеседник, тебе нравится с ним общаться, тебе нравится ему улыбаться, не должно чувствоваться никакой фальши. Только в этом случае можно получать опыт. На моей памяти один так прокачал Добродушие аж до 32 уровня, это же не основная характеристика, ее можно прокачивать хоть до сотни.

Карт помолчал минуту, переводя дыхание, после чего продолжил:

– А что касается того, что случилось вечером… Проще всего человеку прокачивать то, с чем он жил в реальном мире. Так что тут на первую позицию выходит… Выходит навык Подлость. На

нашем руднике большинство качает и Добродушие, и Подлость одновременно. Вот на руднике каждый и старается сделать другому какую-нибудь низкую и подлую штуку: напрямую бить нельзя, но подстроить что-либо, что приведет к травмам, вполне можно. Поэтому народ и изгаляется, придумывая все новые и новые способы. Ты новичок, на тебе сейчас будут отрабатывать самые простые, аналогичные вечерней подставе, способы, постепенно их усложняя, так что мои тебе соболезнования. Через это проходили все. Как сказал однажды один хороший человек, который, кстати, досрочно вышел в общий игровой мир, на наш рудник нужно повесить девиз: Лицемерный рудник, или Рудник Лицемеров. Вот такие вот дела у нас тут творятся.

Кроме мата, чтобы как-то прокомментировать слова Карта, мне ничего в голову не приходило. Боже, куда я попал!

Глава 4. Рудник Прика. Первая неделя

– ТУУУУУУУУУУУУУУУУ!!!!!!!!! БОМ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Ну вот. Начался день второй. Такой сон прервали… Я и руда, я ее добываю, а она не добывается. Бегает от меня на тонюсеньких ножках по всему участку и кидается в меня Крысами. Из Крыс выпадают хвосты и ползают уже за мной. Бред какой-то.

Как ни хорошо валяться в кровати, но пора вставать – работа зовет. Скосив взгляд на одевающегося рядом Карта, я не выдержал и спросил:

– Карт, скажи, ты тут вроде как 10 лет, наверняка прошел через многие подлянки, которые устраивают заключенные. Что мне еще можно ожидать? Очень не хочется быть мальчиком для набора опыта. Хоть огрызаться буду.

– Самая любимая фишка у всех, кто качает Подлость, заключается в том, чтобы заставить кого-то нанести умышленное повреждение. Подлецу наносят повреждение, он падает, страдает, но зато тот, кто нанес – валится без Бодрости на землю и через пару минут умирает. Чем выше уровень, кого вот так вот отправишь, чем больше получаешь повышения Подлости. Так что тут многие объединяются в группы, чтобы хоть как-то себя обезопасить. Бат, ты вчера с ним познакомился, лидер одной из самых больших групп, у него в шайке почти восемьдесят человек. На руднике у Бата самый прокачанный навык Подлости. Ты новенький, сразу убивать тебя смысла нет, а вот всякую гадость сделать, это запросто.

– А ты к какой-нибудь группировке принадлежишь?

– Я? А ни к какой. Мне это не интересно. Моя задача – отсидеть положенный срок, да свалить из Игры навсегда, а те, кто Подлость прокачивают, планируют дальше играть.

– А что она дает? Вот, например, Интеллект дает ману, скорость ее восстановления. А Подлость? Как-то я не понимаю, для чего ее люди качают.

– Точно не знаю, но, как я понял из разговоров, на руднике Подлость используется только из-за того, что ее качать проще всего: насыпал песок в еду, получи уровень. Это так, условно. Но в основном данная характеристика отыгрывается вне рудника. Не все же хотят стать великими героями, которые валят Драконов. Очень многие выбирают теневой мир игры – становятся ворами, убийцами. Вот для этого мира эта характеристика и нужна. Но, как я говорил, что конкретно она дает, я не знаю.

– Ага, понятно. А за что тебя посадили? Все-таки 15 лет, это такой срок, что не каждому дают, – видя, как напрягся Карт, я сразу решил объяснить, зачем мне это. – Понимаешь, я привык знать, с кем общаюсь, а из всех заключенных со мной нормально разговариваешь только ты. Так что я и захотел о тебе чуть больше узнать. А что, эта тема табу?

– Нет, я уж было подумал… Просто… Фиг с ним, рассказать историю не страшно – в реальной жизни я был одним из приближенных к очень влиятельному человеку, знал очень много его секретов. Когда он прогорел, мне предложили выбор – либо все рассказать, либо идти в капсулу на максимальный срок – 15 лет. На воле меня не смогли сломать – посадили сюда. Даже вот такой специальностью наградили – Стукач… Ведь если я начну ее прокачивать, то скорее всего, через полгода, чтобы побольше уровень свой повысить, начну рассказывать про бывшего босса… А я этого не хочу, он хоть и был гнида, но своих людей никогда в обиду не давал и старался помочь всем, что было в его силах. Так что я лучше…

Неожиданно Карт задрожал, упал на кровать, вокруг него возникло небольшое свечение. Это продолжалось недолго, вот уже Карт сел и с довольным видом посмотрел на меня.

– А я понял, почему ты мне нравишься, – улыбнулся он. – У нас на руднике уже полгода новичков не было. С тобой я опять расти начал в навыке, ведь никто меня на руднике бесплатно слушать не хотел.

– Бесплатно?

– А ты думал… Тут народ сразу фишку сечет, как можно бабло срубить. Это же мне, а не им нужно, чтобы я что-то рассказывал. При этом меня обязательно должны слушать. Вот многие и стараются на мне заработать.

– А если не секрет, то какие у тебя вообще характеристики? Наверняка уже все четыре выбрал?

– У меня? У меня Болтливость теперь уже 19 уровня, Добродушие 8, куда же без него. Все качают, и я за компанию. Кузнечное дело довел до 4, но выше не стал. Чтобы быть кузнецом, нужно очень много руды, а у меня практически вся уходит на дневную норму. Я получил 10 уровень Горного дела, выше не поднимается, слава богу, у меня же стукачество на нуле, поэтому сдавать я должен 100 кусков руды. Ой, Кузнечное – это же не характеристика, это специальность. Из характеристик еще есть третий уровень Меткости и девятый Устойчивости. Теперь вот думаю, что зря я их взял. На руднике противников как таковых нет, только Крысы, а за ними гоняться это просто ужас какой-то. Хоть и получаешь за каждый хвост дополнительную

репутацию, но время, которое нужно потратить, чтобы в Крысу попасть, просто атас. Да и кидать в Крысу приходится киркой, так как на остальное она не агрится. Я пробовал и миской, и Медным слитком, даже сапогом – все пролетает сквозь Крысу, словно ее не существует. Бросаться же киркой очень неудобно – часто вылетает из участка. А ну как кто будет проходить рядом, а кирка ему урон нанесет? Сразу можно будет меня в утиль сдавать. Так что сижу себе тихо и Крыс не трогаю. Хотя руки чешутся, скажу тебе, очень сильно чешутся. Сколько репутации халявной рядом бегает, а ты ее трогать не можешь. Мне же до Уважения осталось самую малость.

– А почему сразу в утиль? Бросит тебя на первый уровень, обнуляться все характеристики и начнешь прокачиваться заново, в чем проблема?

– А в том, что Игра запоминает параметры каждого человека, кто в нее играет. Когда заключенный прокачивает свои навыки, то получает удовольствие и ему хочется еще и еще. А вот когда он умирает и у него сбрасываются все полученные очки навыков и специальностей, то, чтобы получить новую порцию удовольствия, необходимо дойти до того уровня, который у него был до смерти. Например, если я умру, то все – мне больше никогда не почувствовать то ощущение, что было буквально только что от прокачки Болтливости. Я, конечно, побарахтаюсь еще полгода, а потом зачахну. Возьмет апатия. Были у нас такие уже, поэтому насмотреться успел. Как апатия хватает, человек перестает работать и его куда-то переводят. Вот такая вот фигня. Я читал, что привычка получать удовольствие формирует у заключенных Зависимость, которую после заключения убирают в центрах реабилитации. После срока в обязательном порядке всех отправляют туда. Кстати, именно по этой же причине те, кто уже освободился, делают все, что в их силах, чтобы не попасть обратно в Барлиону – им присвоят тот же класс, ту же специальность, у них будут уже выбраны все характеристики, и при этом система будет помнить их последнюю прокачку на рудниках. И хоть ты делай и удаляй триста персонажей, система все равно помнит того, что был в тюрьме. Начнут они с первого уровня и, чтобы опять получать удовольствие, нужно будет прокачать все свои характеристики и специальности заново до старого уровня. А это очень тяжело. Многие срываются, бросаются на других игроков с кирками, впадают в апатию. И опять же, исчезают с рудника. Поэтому очень многие заключенные, чтобы еще раз не попасть в тюрьму, после того, как их выпустят, практически все время проводят в Барлионе, продолжив развивать персонажа из тюрьмы. И Подлость позволяет им найти

в Барлионе свое место.

– Как же ты умудряешься не попасть на подставы Бата и других? Ты же один из самых высокоуровневых игроков на руднике. 11 уровень? Да за твою смерть наверняка можно получить сразу несколько уровней.

– Да все просто. Я успел прокачать Дружелюбие со Стражниками рудника, и когда попал в очередную подставу, начальник собрал всех и сказал, что он будет очень расстроен, если что-то со мной случится. Так что вот уже 3 года меня никто не трогает. Ладно, заболтался я с тобой, нужно идти, а то еду пропустим.

– Подожди, у меня последнее. Я тут обнаружил, что у меня есть возможность произносить заклинания лечения, только вот лечить я могу только кого-то, а не себя. Ты не будешь против, если я тебя по утрам и вечерам буду лечить? Только большая просьба, не смейся, когда я тебя лечить буду, со стороны это может выглядеть глупо.

– Не вопрос, даже интересно будет – меня за время заключения еще никто не лечил, все в основном обидеть хотят. К тому же Шаманское камлание я ни разу не видел, интересно же.

Дважды призвав Духов исцеления в Карта и опустошив свой резерв маны, я увидел уже привычную надпись.

Получены улучшения навыков:
+20% параметра характеристики Интеллект. Итого 50%.

Уровень Жизни уменьшился на 2. Итого 38 из 40.

А это что?

Внимание, вы вылечили другого игрока. Доступна новая основная характеристика персонажа: Лечение. Чем выше уровень Лечения, тем меньше маны необходимо для заклинаний лечения, а сами заклинания становятся более мощными. С некоторой вероятностью заклинание лечения может дублироваться, не потребовав затрат маны.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Нет, становиться лекарем ни на руднике, ни вне его у меня нет никакого желания. Спасибо, не надо.

– Ух… – сказал Карт, когда небольшой ветерок от моего заклинания потрепал его за волосы. – Знаешь, а это… это…

Щекотно… Бодряще… Короче, я не против, как только у тебя мана восстановится, лечи меня. Да и танцуешь ты прикольно, – не смог удержать улыбки Карт.

Утренняя еда познакомила меня с новым видом подставы – подсыпание песка в еду. Карт накаркал. И как я прозевал момент, когда Бат подошел ко мне и, сделав вид, что споткнулся, высыпал целую горсть песка мне в еду?

– Ой, какой я неловкий… Ты же не станешь это есть, правда? Давай мне свою тарелку, я принесу тебе новую порцию, – Бат прямо лучился участием.

– Не, спасибо, я сам схожу. Спасибо за предложение, – как-то показное добродушие Бата показалось мне странным.

– Ну что ты, мне совсем не сложно. Дай мне возможность реабилитироваться. Вчера я некрасиво поступил. Уж очень ты большую цену за шкуры просил, вот я и сглупил. Так что, мир?

– Мир, Бат. Мир. Но за едой я лучше схожу сам.

Подойдя к месту раздачи еды, я показал надсмотрщику свою еду с песком и, только я хотел попросить его дать мне новую порцию, как:

– Пошел вон! В день каждому заключенному полагается 2 порции: утром и вечером, если выполняется норма. Первую ты уже получил. А то, что ты ее в песке вывозил, так это твои проблемы. Жри так.

Значит, если бы я отдал Бату свою тарелку, то… Вот же сволочь…

Обернувшись, я увидел улыбающегося Бата, который разводил руки в жесте: "Ну… не получилось. Еще получится". Убью гада!

Песок придавал еде незабываемый вкус. Есть было можно, но так противно…

Внимание: вы съели испорченный продукт.

Получен положительный эффект: потеря Бодрости уменьшена на 25%. Время действия – 12 часов.

Получен отрицательный эффект: Скорость роста навыков уменьшена на 50%. Время действия – 12 часов.

Нет, вначале поиздеваюсь, попинаю ногами и только потом убью…

На моем участке было все по-прежнему: жилы, пыль, жара и Крысы, снующие туда-сюда. Крысы это хорошо. Лишний Интеллект и репутация мне не помешает.

Как оказалось, без дополнительной Силы бить жилу оказалось занятием не таким простым. И пусть у меня был уже 3-

й уровень Горного дела, но, когда мигнуло окошко, говорящее, что Бодрость упала до 30, от прочности жилы оставалось еще 40%. Плохо, очень плохо. Ничего, завтра буду внимательнее. Перед тем, как пойти за водой, я устроил охоту на двух Крыс (+2 Крысиные шкуры, мяса и хвоста), пролечив по разу каждую (+10% Интеллекта, +8 Опыта, +10% Силы, +10% Выносливости). К слову сказать, вторая Крыса меня чуть не загрызла, когда я промазал по ней киркой. После боя осталось всего 3 Жизни. Но ничего, сходив за водой, я добил первую жилу (6 руды, +1 Опыта, +5% Силы, +19% Горного дела, +2% Выносливости). Бодрости было еще 50, поэтому, прежде чем начать вторую жилу, я решил показать Крысам, что на этом участке главный я. Очередная Крыса (+5% Интеллекта) дала мне то, к чему так долго стремился.

Получен опыт: +4 Опыта, до уровня осталось 75.

Получены улучшения навыков:

+5% параметра характеристики Силы. Итого 100%. Навык Силы увеличился на 1. Итого 2.

+5% параметра характеристики Выносливость. Итого 57%.

И вот тут-то меня и накрыло. По всему телу разлилось тепло, в голову ударило так, будто я выпил бутылку водки, тело начало мелко дрожать, и в результате наступил оргазм, казалось, по всему телу. От переизбытка чувств я упал на колени и непроизвольно застонал. Так вот какой ты, северный олень…

До конца дня так ничего интересного и не произошло. Я добил еще 6 Крыс, доведя свой счет за сегодня до 9 (+30% Интеллекта, +30% Выносливости, +30% Силы) и разбил 6 жил (36 руды, +30% Силы, +113% Горное дело, + 12% Выносливости). Так, завтра придется уже 40 руды давать. Это не страшно, главное – с едой не лохануться. К тому же завтра у меня будет повышение Интеллекта и Выносливости на второй уровень, так что предстоящий день принесет мне много чего хорошего.

Вечером я был свидетелем очередной подставы. Во время раздачи еды Бат подошел к одному из заключенных и со словами "Ты моя сладкая" начал его активно лапать. Сильно удивленный, если говорить мягко, таким поведением Бата, заключенный оттолкнул его, сопровождая свои слова отборной руганью. Но вот только оттолкнул он Бата в сторону кузни, к стене которой были приставлены кирки. Остриями вверх. Налетев на них, Бат страшно закричал, полоса его здоровья уменьшилась процентов

на 20, а толкнувший его заключенный упал и через минуту исчез, оставив на своем месте горку золотых монет. Появившийся начальник посмотрел голограмму произошедшего, окинул взглядом довольного Бата, развернулся и ушел, не сказав ни слова. Бат сгреб кучу монет и в окружении нескольких заключенных ушел. Так вот как происходят подставы у нас на руднике… Вот же сволочи!

Так я и жил в течение 4-х дней. Лечил Карта, убивал по девять Крыс, танцуя для них танцы, бил жилы, ежедневно повышал на 19 пунктов репутацию со стражниками, продавая излишки и Крысиные хвосты Райну. Я теперь очень внимательно относился ко всем, кто стоял рядом, поэтому больше ничего плохого со мной за это время не случалось, а обниматься никто не лез. Что меня действительно радовало, так это то, что постепенно я накапливал себе деньги. Пусть и немного, за пять дней заключения получилось только 22 серебряных монеты, но это было только начало. Если будут деньги, то будет мне счастье. С такими мыслями я отправлялся каждый день на работу в рудник. Что еще произошло хорошего за эти четыре дня? Я поднял Силу до 4 уровня, Интеллект до 3-го, Выносливость до 6-го, так что в плане раскачки я был на уровне. В мешке скопилось около 50 Крысиных шкур, но я не торопился их продавать – кто знает, что нужно будет для Ювелирки. Может, нужна будет шкура, а я ее всю продал. Вот открою специальность, посмотрю, тогда и решу, что делать.

Сегодня же у меня был знаменательный день. Сегодня я решил посмотреть, что есть у Райна на продажу, поэтому сдав дневную норму и продав излишки, я дожидался, когда Райн освободиться. Вдруг удастся прикупить себе что-нибудь полезное. Ведь были же у меня планы сменить одежду? Были. Планы надо исполнять.

– Вечер добрый, Райн, – начал я, когда подошел к гному. Жизненная необходимость прокачивать дружелюбие с персоналом рудника только усугубила привычку вежливого общения со всеми НПС, выработанную годами игры в Барлионе. Ведь они могут дать какое-нибудь задание, продать что подешевле, еще что сделать хорошее. Кто их знает, этих НПС.

– И тебе не хворать. Ты же уже сдал норму, даже продал мне все, чего тебе еще нужно? – слегка удивился Райн.

– Да вот денег накопил, решил посмотреть, что у такого замечательного гнома есть на продажу. Может, и куплю чего.

– О, тогда добрый вечер! – А Райн-то, оказывается, еще тот еврей. – Вот смотри, у меня есть свитки для различных специальностей, стоят по 10 серебряных, но чтобы специальность

открыть, надо еще 20 мне заплатить. Какие хочешь свитки – Кулинарное дело, Кожевенное дело, Кузнечное дело, Ювелирное дело. Да любое дело у меня есть! И заметь, все по 10 серебряных монет. Будешь брать?

– Не, мне бы пока что посущественней. Одежду, а еще лучше кирку новую. Та кирка, что мне выдали, ну уж очень плохо бьет.

– И кирки есть, как же не быть. Много, на любой вкус, цвет и запах. Ой, они же не пахнут. Ну да ладно, смотри, – Райн начал передавать мне кирки. – Вот на 11 урона, вот на 12, вот на 13…

Итого Райн передал мне 10 кирок, все отличие которых было только в уровне урона. Если я правильно понимаю, то, чем выше урон, тем быстрее разбивается жила, поэтому нужно было брать с максимальным. Ну и в деньги вписаться, конечно.

– А на 20 урона – это максимум для твоих кирок? Больше нет? – забросил я удочку гному.

– Как не быть, есть и больше. Но только стоит она столько, что у тебя точно на нее денег не хватит. Но ладно, я тебе ее покажу, – Райн полез в сумку и вытащил из нее очередную кирку. Несколько мгновений повертел ее в руках, после чего передал мне.

Мать моя женщина! Мне бы такую кирку в самом начале, да я бы тут уже все жилы разбил!

Кирка рудокопа Райна.
Урон: 25.
+1 Горное дело. Потери Бодрости при добыче руды уменьшаются на 10%.
Класс предмета: Необычное.
Ограничения по уровню: нет.

Я даже слюну сглотнул.

– И сколько такое чудо? – смог я выдавить из себя.

– Я же говорю, что твоих денег не хватит. Стоит она тридцать золотых, а у тебя еще и одного не наберется.

– Ты прав, Райн, такую кирку я пока не потяну. Ладно, а сколько стоит обычная, на 20 урона?

– Так, знамо сколько, 10 золотых и стоит, – ехидно посмотрел на меня Райн.

– Райн! Это же полнейший грабеж! За какую-то кирку, которая бьет всего в два раза больше моей, ты просишь целых 10 золотых?

– А ты думал? С этой киркой ты будешь в два раза быстрее работать. Не хочешь, не бери, тебя никто не заставляет, – точно говорил Альт, что как только дело касается денег, гном

преобразуется и с ним лучше дела не иметь. Вот же жук.

– Райн, дорого. Давай на 15 урона посмотрим. Не может же и она так дорого стоить.

– Нет, конечно. Всего лишь 3 золотых. Прямо за просто так отдаю.

– А что у тебя можно купить за 20 серебряных монет? – я понял, что с теми деньгами, что у меня были, соваться к Райну пока было бесполезно.

– За 20 серебряных я могу тебе предложить только на 12 урона. Не более. Вот, держи, – протянул Райн мне какую-то кирку.

– Подожди, Райн. Подожди. А давай я возьму за 20 серебряных кирку на 15 урона, но при этом сразу скажу, что начну копить деньги на ту кирку, что за 30 золотых. А потом куплю ее у тебя за 40. Уж больно приглянулась. Тебе-то что, сделал скидку сейчас и радуешься прибыли потом, а у меня будут обязательства перед тобой, буду их выполнять. За два месяца нужную сумму накоплю. К тому же, когда куплю кирку за 40 золотых, то на 15 урона верну тебе просто так. Что скажешь? – внезапно даже для себя выпалил я.

– Обязательства, говоришь? А ну как не исполнишь? – призадумался гном.

– Так ты же ничем не рискуешь. Не выполню свое обещание, так заберешь кирку через 2 месяца и будешь мне продавать все вещи втридорога, а покупать вдвое дешевле.

Гном призадумался, крепко призадумался, прикидывая все за и против, потирая свой подбородок и бурча что-то под нос. Я же стоял, сжав кулаки, чтобы он согласился. Ускорить работу в полтора раза будет очень неплохо, там и 40 золотых за два месяца заработать можно.

– А ладно, давай, – махнул рукой Райн, протянув мне кирку на 15 урона. – Давай сюда деньги.

Получены улучшения навыков:
+1 навыка специальности Торговля. Итого 2.

Получен предмет: Кирка рудокопа. Урон: 15.

Быстро отдав Райну деньги, пока не передумал, я быстро ушел и уселся у стены кузницы. Все, теперь можно и отдохнуть. Вот интересно, согласился бы Райн мне сразу отдать в пользование ту кирку, которая на +1 к Горному делу? Блин, надо было ее просить. Сглупил, сильно сглупил. Хм, опять на меня какой-то дебаф повесился, отметил я и посмотрел его свойства.

Обязательства перед Райном. Предоставить Райну 40 золотых для покупки кирки. Время окончания: 60 дней.

Даже если захочешь, не забудешь. Все система подскажет и напомнит.

Делать больше было нечего, поэтому я откинулся к стенке и закрыл глаза. Скоро получу второй уровень, репутация растет хоть и медленно, но уверено, так что двигаюсь в правильном направлении. Нужно оценить, когда я смогу выйти из рудника. Ежедневно я получаю по 19 репутации. Сейчас у меня уже 99, до Дружелюбия нужно 1000, значит, нужно мне еще поработать до него около пятидесяти дней. В принципе не так страшно. А вот от Дружелюбия до Уважения уже 3000 очков, а это еще 160 дней. Значит, чуть больше полугода, и я в общем игровом мире! Странно, что Карт упоминал только об одном заключенном, который вышел с рудника. Если набирать репутацию так просто, почему же никто этим не занимается? Или тут всем нравится? Надо обязательно у Карта уточнить.

Карт… За эту неделю мы если не подружились, то точно стали приятелями. Карт рассказал мне много чего интересного про местные законы, обычаи, привычки. И речь шла не только о том, чтобы прокачать его навык (за неделю он увеличился до 20 уровня, что привело Карта в настоящий восторг), как о том, что Карт давал советы, как поступать в том или ином случае, как вести себя с Батом и его шайкой.

К слову о Бате. Судя по тому, что вот уже 4 дня меня не трогают, готовится какая-то эпическая гадость. Радостные взгляды, которые бросались на меня, не предвещали ничего хорошего. Карту ничего узнать не удалось, так что мне оставалось только ждать. Поживем, увидим. Если Бат полезет ко мне целоваться, то попробую ответить ему взаимностью, посмотрим, как он на это среагирует.

– Махан, берегись! – раздался крик Карта. Я открыл глаза и увидел, что в меня летит тележка с рудой, на которой сидит Бат, делает испуганное лицо и кричит что-то не своим голосом. Если вся эта конструкция врежется в меня, то мне будет хана. Понимая, что физически не успеваю убраться с пути тележки, я заворожено смотрел на приближающуюся свою первую смерть на руднике. Что там говорил Райн – удовольствие не из приятных? Наверняка неприятно, когда тебя размажет по стенке такой вот махиной. Прощайте, навыки…

Неожиданно в борт тележки с диким криком врезался Карт, опрокинув ее набок, после чего вся эта конструкция кубарем покатилась в сторону от меня: Карт, Бат и тележка. Через

некоторое время этот ком остановился, и я увидел поднимающегося Бата. А Карт? Что с Картом? Блин, он же нанес умышленный урон!

Вскочив на ноги, я мельком посмотрел на Бата. Падение снесло ему больше 80% Жизни. Сволочь живучая. Карт валялся мешком неподалеку. Срочно нужна вода, иначе ему не выжить. Полоса Жизни Карта медленно, но уверенно уменьшалась. Твою медь… Призвав в Карта Духа исцеления, я побежал за водой.

Получены улучшения навыков:
+5% параметра характеристики Интеллект. Итого 70%.

Уровень Жизни уменьшился на 1. Итого 49 из 50.

Да отвали ты, не до тебя сейчас, смахнул сообщение я в сторону.

Добежав за несколько секунд до водопоя, чтобы взять воды, я обнаружил, что плошки нигде не было. Сволочи, и это продумали. Вода в ладонях не задерживалась, поэтому, сняв робу и смочив ее в воде, я побежал назад. Ну и фиг с ней, с антисанитарией. Жизнь дороже.

Вокруг Карта уже образовалась большая куча народа. Протолкавшись в центр, я увидел, что Бат сидит на корточках перед Картом, и, ухмыляясь, что-то ему рассказывает.

– … говорил, что когда-нибудь я тебя достану. И сейчас никто не может сказать, что я тебя провоцировал. Я не трогал любимчика начальника.

Карт что-то прохрипел в ответ. Полоса Жизни у него была уже на уровне 28%. Чтоб вас… Я быстро влил 2 исцеления в Карта.

Получены улучшения навыков:
+10% параметра характеристики Интеллект. Итого 80%.

Уровень Жизни уменьшился на 2. Итого 47 из 50.

Да достала! Отключу к чертям собачим! Я открыл Карту рот и начал выжимать робу прямо ему на лицо. Вода струйкой потекла на лицо Карта, но не попадала ему в рот – было ощущение, что мешала невидимая сфера – вода стекала по ней, минуя рот Карта. Да чтоб вас всех!

– А, картовская подстилка пришла. Ну что ты, дорогой, он же только мучатся дольше будет. Воды ты ему не принесешь. Не в чем, – заржал Бат.

Я осмотрел стоящих вокруг нас людей. Хотя какие это люди – толпа озлобленных заключенных, мило улыбающихся и смотрящих на Карта.

– Бат, верни миску! Он же умрет!

Бат пожал плечами, показывая, что все мы умрем, а если кто раньше положенного срока, так это его проблемы.

– Твою медь, Бат! Я тебе дам 50 Крысиных шкур и ежедневно в течение месяца буду приносить по 9 шкур в день. Бесплатно, слышишь? Бесплатно! Верни миску, сволочь!

– Мой милый мальчик. Я нахожусь на руднике немногим меньше Карта, и за это время успел прокачать специальность Кожевника на максимальный уровень, который только можно получить на Крысиных шкурах. Я их покупаю, забираю, но только для того, чтобы обработать и подороже продать, а менять на деньги то, что я сейчас получу, уничтожив Карта, это глупо. На всем руднике осталось всего 3 человека, кто ни разу не умирал, Карт, я и ты, так что приготовься, ты следующий. Хотя можешь не переживать, пока ты не получишь хотя бы 2 уровень, я тебя трогать не буду – смысла в этом нет. Зато 11 уровень Карта того стоит. Самый прокачанный персонаж на руднике и так глупо попасться. Это же праздник какой-то.

В бессилии я призвал последнего Духа лечения в Карта, продлевая его жизнь еще на несколько десятков секунд. Надо что-то делать, но что????

– Возьми… Мою… Сумку… Даю… Полный… Доступ… Торопись… – раздался еле слышный шепот Карта.

Быстро схватив его сумку, я постарался особо не удивляться тому, что там увидел. Не было на это времени. Хотя удивляться было чему. Во-первых – сумка была невероятно большой. Ячеек на 40. По сравнению с моими 8 – просто кладезь. Несколько слитков Меди, какие-то непонятные приспособления, но самое главное Медная тарелка! У Карта была Медная тарелка! А он говорил, что зря вложился в прокачку Кузнечного дела! Нет ничего случайного в этом мире.

35% Жизни Карта придали мне небывалое ускорение. Растолкав всех, я молнией полетел в рудник, зачерпнул воды и побежал назад. Вода не уходила. Главное успеть! Карт будет жить!

Когда я вернулся, даже не пришлось никого расталкивать – мне сразу уступили дорогу. Удовлетворенно посмотрев на расстроенное лицо Бата, я приподнял Карту голову и осторожно приложил тарелку с водой ко рту. Успел! Уровень Жизни Карта показывал всего лишь 10%. Судорожными глотками Карт стал пить воду, постепенно увеличивая уровень Жизни, и наверняка

Бодрости. Все, будет жить!

Прошло несколько минут. Карт присел, посмотрел на меня и промолчал. Да и не нужно было говорить, все было ясно без слов.

Неожиданно рядом появился начальник. Огромный орк стоял, возвышаясь над всеми заключенными, и смотрел на нас, как на малых и неразумных детей.

– Что тут произошло? – от его вопроса, заданного вполне спокойным голосом, все заключенные рухнули на землю.

– Мы грузили руду, Серк и Брик бросали мне ее на тележку, а я ее на тележке расфасовывал, – начал объяснять Бат. – Затем что-то случилось, и внезапно тележка начала катиться, наверняка, клин из-под колеса выскользнул. Я сидел на тележке, которая мчалась в стену кузницы, и уже был готов спрыгивать, как откуда ни возьмись в тележку врезался Карт, мы все покатились и я чуть не умер. Вы же знаете Карта, он никогда меня не любил, наверно решил убить. Но у него ничего не получилось, не зря у меня все-таки 120 Жизни – да, он снес мне 101 единицу, но я выжил. А Карт упал, как и положено всем, кто причиняет умышленный урон другому игроку. Мы собрались посмотреть, как он будет умирать, но этот наглец, – кивок в мою сторону, – где-то достал миску и принес воды. Теперь Карт живой и здоровый, и я теперь не знаю, что делать. Закон есть закон, тот, кто нанес урон, должен умереть, а у нас тут черт-те что случилось.

– Закон есть закон. Согласен, – махнул рукой орк, и перед нами появилась проекция.

***

– Бездари, давайте быстрее грузите руду. Он же может сейчас встать и пойти в барак. Такая отличная возможность его прикончить. – Говорил Бат, сидя на тележке и глядя куда-то вниз. – Все проверили? Тележка мимо не пройдет?

– Не должна. Она точно нацелена на Махана. Босс, а мы не умрем? Все-таки это умышленный урон другому игроку, – промямлил один из двух подельников Карта, наверно Серк.

– Успокойся. Не зря же мы миску с водой взяли. Ты выбьешь клин, упадешь без Бодрости, а Брик тебя отпоит. Понял, Брик? И только попробуй мне Серка не отпоить – ты меня знаешь. Так, все готово? Бей, – приказал Бат.

– Босс, а зачем вы сели сами в тележку? – спросил Серк, готовясь выбить клин из-под колеса.

– Я хочу собственными глазами увидеть, как его размазывает по стенке, увидеть его удивленные и полные боли глаза, ну и, конечно, хочу первым ему посочувствовать, погладить его мертвое тело, поплакать, если на то пошло. Нужно качать все! Бей!

Серк выбил клин, тележка покатилась вниз.

– Махан, берегись, – раздался крик Карта, после чего в тележку врезался Карт. Тележка, Карт и Бат покатились кубарем.

Проекция закончилась.

***

– Я не трогал Карта, он сам на меня напал, – неуверенно пробормотал Бат под взглядом орка.

– Закон есть закон, – задумчиво пробормотал орк. – За умышленное нанесение урона другому игроку Карт приговаривается к лишению всех навыков. Карт, встань.

Бледный, как смерть, Карт поднялся на ноги, и выпрямил голову, посмотрев прямо в глаза орку. Они смотрели друг на друга несколько секунд, и тут случилось то, чего я не ожидал – начальник отвернул взгляд.

– Закон есть закон, Карт, – повторил орк, вытащил меч и, похоже, приготовился снести Карту голову.

Чтоб вас всех. Ну почему нельзя жить в мире? Почему, чтобы жили одни, нужна смерть других?

– Стойте! – прокричал я. – Карт спасал мою жизнь, врезаясь в тележку. Он не наносил прямого урона Бату, поэтому нет тут нарушения закона. А если так уж нужно кого-то лишить навыков, то я хочу заменить Карта собой. Убей меня вместо него – моя вина в том, что Карта подставили.

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 100 пунктов. До дружелюбия 801 пункт.

Да пошли вы со своей репутаций, – отмахнулся я от сообщения. Для чего она нужна, если даже с Дружелюбием людей не пытаются выгородить, а сносят им головы.

– Хм, – сказал орк. – Хороший размен, смерть за смерть. Карт нарушил, Карту и отвечать. А из-за чего он это сделал – это его личное дело. Карт, ты готов?

– Д…да, – обреченно пробормотал Карт.

Орк замахнулся, ударил, вместо Карта образовалось облачко, которое, повисев несколько секунд, развеялось. Все, что напоминало о том, что на этом месте только что стоял Карт, это горка золотых монет. Все заключенные уставились на нее, но в присутствии начальника никто не двигался, чтобы их подобрать.

– Если кто тронет деньги Карта, то я очень расстроюсь. Карт должен поднять их сам, – сказал орк, развернулся и ушел.

Внезапно Бат засветился, застонал, упал на колени и начал что-то мычать. Вокруг него образовался вихрь, поднявший пыль, закрывая его от заключенных. Когда пыль развеялась, все увидели Бата, лежавшего на спине и довольно улыбающегося.

– Два уровня! Представляете, два уровня Подлости поднял на Карте! – обрадовано закричал Бат, когда поднялся на ноги. – Это было… Это было божественно. – Обернувшись, Бат увидел меня. – Живи спокойно, Махан, тебя до 4-го уровня теперь точно трогать не будем, зато потом…

Карту конец… Если его лишили всех навыков, то все, через полгода, как он говорил, он зачахнет, и его переведут с рудника куда-то еще. И что теперь делать? Качаться, понимая, что уровня через 3 меня тоже вот так вот подставят и отправят на перерождение? Я посмотрел на довольное лицо Бата, на то, что у него было всего 19 Жизни, и постепенно в голове рождался план.

Что там говорил Бат? "Всего 3 человека на всем руднике еще не умирали – Карт, Бат и я". Карт уже, меня скоро за ним отправят… Так зачем же ждать?

Я посмотрел на Бата и стал планировать свои действия. Бодрость исчезает не мгновенно, а где-то за 2 секунды. Первый удар должен быть сверху, сзади. Бодрость начнет стремительно падать. Второй удар должен быть снизу вверх, чтобы кирка застыла у меня над головой. К этому моменту Бодрость упадет до нуля, и я упаду мешком. Поправка – при нанесении второго удара нужно наклониться, чтобы я упал вперед. На Бата. Во время моего падения кирка должна нанести третий удар. 19 Жизни, с новой киркой я бью на 19, но сколько же у него брони? Бат Кожевник, одежда на нем явно не начального уровня, может много заблокировать. Эх, как жаль, что с вечерней едой не дается баф на Силу, сейчас бы она очень не помешала.

Бат развернулся и, в окружении своих людей, пошел к бараку. Все, меня уже списали в утиль. Я расходный материал. Ну, удачи вам, ребята!

Хватит рассуждать, пора действовать! Если Бат уйдет, то все, что я сейчас надумал, будет зря – он восстановит Жизнь, и я его никогда не завалю. Перехватив кирку удобнее, я побежал за Батом. В голове внезапно возникла песня Кипелова.

Надо мною тишина,
Небо, полное дождя,
Дождь проходит сквозь меня,
Но боли больше нет.

Я подбегаю к Бату, заношу кирку вверх и опускаю ее на голову Бата. Бодрость начинает стремительно падать, а все заключенные заворожено смотрят на то, что я делаю. Это хорошо, мешать мне не будут…

Нанесен урон 6: 19 (Удар киркой + Сила) – 13 (броня).

Нифига себе у него брони! Главное, не останавливаться!

Под холодный шепот звезд
Мы сожгли последний мост
И все в бездну сорвалось.

Резко меняю направление удара кирки, проводя ею снизу вверх. Бат что-то кричит, народ вокруг что-то кричит, но это уже неважно. Для меня все кончено, осталось кончить все для Бата…

Нанесен урон 6: 19 (Удар киркой + Сила) – 13 (броня).

Уровень Бодрости 5, ноги подкашиваются. Бат падает, это хорошо. Нужно наклониться вперед, чтобы обязательно упасть на Бата. Если опять урон будет 6, то не завалю его. Блин, счастье было так близко…

Свободным стану я
От зла и от добра,
Моя душа была на лезвии ножа.

Уже падая без сил, наношу Бату третий удар. Сверху. Ну же, пожалуйста, пусть будет Крит!

Нанесен урон 6: 19 (Удар киркой + Сила) – 13 (броня).

Все. Все было бессмысленно. Выжил сволочь!

Я бы мог с тобою быть,
Я бы мог про все забыть,

Я бы мог тебя любить,
Но это лишь Игра.

Так, а это что? Я лежал лицом на чем-то мягком. На землю это не похоже. Глаза были чем-то зажаты, а сил на то, чтобы оторвать голову и осмотреться, уже не было. Ну и ладно, проверим…

Нанесен урон 1 (укус).

Тело Бата мигнуло и исчезло. А вот теперь точно все. Можно и умирать. На руднике больше нет людей, которые не умирали, точнее есть я, но сейчас и меня не станет. А что делать с Картом, чтобы он не зачах, я уже придумал.

Внезапно меня скрутила ТАКАЯ боль, что я забыл обо всем. Мир для меня перестал существовать – его заменила боль. Она разрывала меня изнутри, она разъедала мне кожу, она пронзала меня насквозь. Я был болью, а боль была мной. Наверно я кричал, хрипел, выл, но боль не уходила, казалось, она только усиливалась. Внезапно все закончилось.

– … Повторяю вопрос. Махан, что тут произошло?

Воздух! Я с трудом заставил свое тело сделать вдох. Голос начальника для меня сейчас был как журчание ручейка. Я еще жив и больше не чувствую боли. Это было прекрасно. Я сконцентрировался на орке. Ну, хоть сейчас, гад такой, можешь проявить эмоции? Я тут человека грохнул, а орк стоит и интересуется, что тут произошло. Снег только что выпал, вот что произошло.

– Месть. Здесь произошла месть. И так будет с каждым, кто еще раз тронет Карта или меня.

– И ты знал, к каким последствиям приведет твой поступок? – спросил орк. Это что, промелькнула тень удовлетворения? Или это уже мои глюки?

– Да, знал. И я уже успел эти последствия на себе почувствовать.

– Это хорошо, если почувствовал.

Орк еще раз выхватил меч и вонзил его мне в грудь. Короткая вспышка боли, которая была ничтожной по сравнению с той, что я уже испытал, и мир вокруг меня потемнел.

Вот и все. Прощайте, навыки.

Сколько времени прошло, я не понял, что-то мигнуло, и я оказался в месте своего первого появления на руднике. Привет, Медный рудник Прика! Я вернулся. Сделав шаг по направлению к

бараку, я упал на колени и, раскрыв рот от удивления, смотрел на возникшее передо мной сообщение.

Получено задание: "Месть на руднике!" Описание: Обратитесь к начальнику лагеря. Класс задания: Уникальное.

Внимание, в связи со смертью и настройками игровой зоны, все уровни развития Ваших навыков и характеристик сбрасываются. Желаем приятной Игры!

Я совсем ничего не понимаю в этой Игре! Какое еще задание?

Глава 5. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 1

– Махан, идем, тебя начальник ждет, – пробасил стражник, который буквально неделю назад только что ногами меня не пинал. Хотя нет, пинал.

В здании администрации ничего не изменилось: все те же картины, резная мебель, обтянутая кожей. Вот интересно, а кто делает здесь прохладу? Неужели у нас на руднике есть маг, специализирующийся на заклинаниях Холода?

– Садись, Махан! – тяжелый голос орка раздался по всему кабинету.

Сев в кресло, я невольно задумался, а много ли народа вообще сидело в присутствии начальника? Или это мне такая радость привалила? Кресла, например, в мое прошлое посещение точно не было.

– Итак. В начале факты. Первое. Ты совершил первое умышленное убийство на руднике за все время его существования. Ранее случались только травмы, подстраиваемые несчастные случаи, но откровенного убийства не было. Второе. Ты старался выгородить разумного, который помог тебе не умереть. Мало того, ты предложил умереть вместо него, а самопожертвование очень ценится комиссией по рассмотрению убийств.

Комиссией? Что еще за комиссия?

– Сегодня была собрана комиссия, которая рассматривала факт умышленного убийства заключенного. Было принято решение, что разумный, известный тебе как Бат, был виновен в покушении на убийство. Тебя признали невиновным и постановили, что ты имел право на месть за Карта. За твой поступок и за попытку самопожертвования ради другого, тебе полагается награда, держи, – протянул что-то мне орк. Как только я принял какую-то ткань, передо мной начали возникать сообщения:

Задание "Месть на руднике!" выполнено.

Награда: Накидка рудокопа.
+1 Сила.
+1 Выносливость.
Класс предмета: Необычное.
Ограничения по уровню: нет.

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 1000 пунктов. Текущий уровень – Дружелюбие. До Уважения 2801 пунктов.

Получен опыт: +600 Опыта.

Получен уровень!

Получен уровень!

Получен уровень!

До следующего уровня осталось 400.

Свободных очков характеристик: 15.

Блин, как же хотелось прыгать от радости, но я себя сдержал. Раз начальник такой спокойный, значит и я буду вести себя соответственно. Но, черт возьми, как же приятно! Три уровня, практически просто так! Еще и плащик такой неслабый для игрока начального уровня! Но самое главное – 1000 репутации как с куста! Это же в корне меняет все мои планы по выходу с рудника, делая их более реальными! Но три уровня, подумать только…

– У меня все. Если у тебя есть вопросы, готов на них ответить. Насколько я помню, ты любишь спрашивать, – проговорил орк, позволив себе небольшую усмешку. Ба! Да мы растем!

– Не то, чтобы люблю, но спросить спрошу. Почему у нас на руднике процветает подлость? Это же исправительное заведение, тут по умолчанию не должно быть таких вещей, как подлость, подставы, а они не то, чтобы поощряются, но ничего не делается, чтобы их избежать… И при этом собираются какие-то комиссии, которые принимают какие-то решения. Где логика?

– Хороший вопрос. За свое преступление человек расплачивается тем, что его отрывают от привычного ему мира и заставляют работать. Тяжело работать. А вот то, как человек будет развиваться – это внутреннее дело каждого конкретного человека, его собственное решение. Одни выбирают путь профессии, другие более простой путь. Например, тех, кто выбрал для себя теневой путь развития, на моем руднике 185 штук. Из 240 заключенных. Это полностью их выбор и в рамках рудника они вольны делать все, что хотят. Единственное ограничение – с таким навыком невозможно досрочно выйти с рудника и они об

этом знают. А что касается комиссии, то каждая смерть на руднике рассматривается очень тщательно, но, если будет доказано, что она наступила в результате несчастного случая, пусть и подстроенного, то дело закрывают. Всю троицу, что хотела задавить тебя тележкой, признали виновными в покушении на убийство и отправили с нашего рудника в другое место.

– А правда говорят, будто от того, что больше не растет навык, у заключенных возникает апатия, они теряют интерес к жизни и их тоже убирают с рудника?

– В твоих словах я слышу голос Карта, – ответил орк. – Апатия периодически возникает, если разумный слаб и не может перенести такой большой потери. Такого разумного отправляют с нашего рудника в другое место, в котором он может начать свой путь развития заново.

– А куда же это… – начал я.

– Довольно! Ты затрагиваешь темы, которые тебя не должны никоим образом касаться. Когда заключенный впадает в апатию от потери всех навыков, то он исчезает с рудника. Куда – не важно. И это все, что ты должен знать. А теперь ступай.

– У меня еще один, самый последний вопрос. Вы сказали, что была собрана комиссия. Но когда она успела собраться, если я умер и буквально тут же возродился? Как-то не сходятся по времени эти два события.

– Стандартный срок возрождения составляет два часа с момента смерти. Комиссия была собрана через десять минут после смерти Карта, через пять после смерти Бата и через три после твоей. Время заседания и принятия решения по всем трем смертям – сорок минут. Так что у них было время.

Два часа? Согласен, именно такое ограничение установлено в Барлионе на возрождение после смерти. Но я совершенно не помню этих двух часов, для меня они пролетели как один миг. Прикольно. А весь срок заключения так может пролететь? Раз, и уже восемь лет прошло. Эх, мечты, мечты.

Когда я вышел из здания администрации, что-то резануло мне глаза. Было такое ощущение, что чего-то в окружающем меня мире не хватает, или наоборот, что-то лишнее, но я никак не мог осознать, что именно. Вроде все на месте – бараки, кузница, рудник, заключенные, работающие на нем, привычная жара, пыль. Стоп! А где, скажите на милость, привычные жара и пыль? Сейчас таких эффектов я не наблюдал – все пространство долины было ясным и чистым, садящееся солнце заслоняла небольшая туча, делая его не таким палящим, а скорее даже теплым и умиротворяющим, небольшой ветерок приятно охлаждал тело.

Откуда в долине ветерок? Тут же скалы кругом! Когда я входил в администрацию, все было по-старому, но нельзя не признать, что нынешняя обстановка нравилась мне гораздо больше. Если это такой бонус за Дружелюбие, то я с еще большей энергией буду прокачивать себе Уважение. Интересно, как в этом случае рудник преобразится?

На месте своей смерти я обнаружил целую серебряную монету, ровно половину того, что у меня осталось после покупки кирки. Наверняка орк и про меня сказал, что будет расстроен, если кто-то подберет мои деньги. Хотя, что там подбирать? Я все вложил в кирку от Райна, да еще и обязательство на себя повесил.

На следующее утро, прежде чем идти работать, я решил распределить полученные очки характеристик. Что мы имеем: 15 свободных очков. Это хорошо. Вложив 3 очка в Выносливость, доведя ее таким образом до 7, я решил оставшиеся 12 очков никуда не тратить. Если я смог неплохо прокачать навыки за неделю, то за несколько недель смогу их поднять на еще больший уровень. А вот когда навыки или расти перестанут, или будут делать это очень медленно, или когда я из рудника выйду, то эти свободные очки станут просто бесценны.

Результат работы за день меня порадовал: я разбил 4 жилы (22 Медные руды, +4 Опыта, +2 Горного дела, +40% Силы, +20% Выносливости), убил пять Крыс (+ 50% интеллекта, +20 Опыта, +5 Крысиных шкур, мяса и хвостов). Теперь убивать Крыс было намного проще – Дружелюбие позволяло мне вызывать Малого Духа Молнии, поэтому до того, как Крысы ко мне подбегали, я успевал снести им немного Жизни. К тому же от каждого Духа молний Крыса замирала ненадолго, что давало мне возможность добить ее киркой.

Дождавшись вечера и сдав свою дневную норму, я начал искать Карта, так как вечером за едой я его не заметил. В кузне тоже его нет. Где же он гуляет?

Карт оказался в бараке. Он неподвижно лежал на кровати, свернувшись калачиком, и странно подвывал.

– Карт, с тобой все в порядке? – ничего более глупого я спросить не мог, но как-то же надо было начинать разговор.

– Со мной? – отозвался Карт и поднял голову. Судя по покрасневшим глазам, в них попало очень много песка, и Карт их усиленно тер. Другого варианта покраснения глаз я не хотел рассматривать. – Конечно со мной все в порядке, о чем речь. Я десять лет умудрялся не умереть, выживал там, где другие дохли, но вот появился ты, и все полетело к чертям! С какого перепуга я тебя спасать полез, а? Ты можешь мне объяснить? – внезапно Карт

выгнулся от боли, застонал, затем, свернувшись клубочком, опять стал подвывать.

– Карт, а ты сегодня ел? – спросил я, видя как Карта сводят судороги.

– Нет, – прохрипел Карт, – а какой в этом смысл? Я не ходил сегодня на рудник, у меня нет руды, чтобы сдать Райну. Какая разница, когда загибаться – сейчас или через пару месяцев, когда меня с рудника выпрут?

– А вот и не угадала ты, золотая рыбка. Вставай, прогуляемся, – призвав Духа лечения в Карта, я схватил его за руку и потащил за собой. – Идем, идем, по дороге буду тебе интересную сказку рассказывать. Потом ее кому-нибудь перескажешь, ты же у нас Болтун!

Карт недоуменно посмотрел на меня, но поднялся и пошел за мной.

– Ну так вот. Слушай сказку. В некотором царстве, некотором государстве жил да был красный молодец. Или добрый, в общем неважно. И попал как-то этот молодец в неприятную ситуацию – захотели его супостаты извести, да тележкой его придавить. Но был у доброго молодца Друг верный, который спас его, да только сам потерял всю свою силу богатырскую, что копил в течение 10 лет. И решил тогда молодец, красный который, помочь Другу своему верному вернуть силу богатырскую, злобным зеленым Змеем Горынычем украденную. Но поскольку не мог вернуть он другу своему силушку заветную, то решил сделать друга своего знатным промышленником, чтобы сбегались к нему со всего бела света посетители, да покупали товар чудесный, Кузнечным и Кожевенным делом произведенный. Смысл улавливаешь? У нас на руднике, насколько я понял, нет кузнецов, у тебя специальность Кузнечного дела был всего четвертого уровня, поэтому мы его быстро нагоним. А Кожевенное дело вообще не было развито, так что будем его качать. Я понимаю, что специальность это одно, а характеристика другое, но ты вспомни – у тебя же было Ремесло всего лишь первого уровня. Им и займемся.

В этот момент мы подошли к Райну. Карта начало опять скручивать, поэтому я влил еще одно лечение в Карта. Блин, мана на нуле, нужно срочно решить вопрос с едой, хорошо хоть время еще на это есть.

– А, смертники явились. Махан, ты уже свою норму сегодня сдал. Не забудь, что завтра с тебя уже 30 руды. А ты, Карт… Никак решил поиграть в игру "Кто хочет стать умалишенным"? Ты почему сегодня на рудник не ходил? Норму не выполнил?

Карт угрюмо стоял и смотрел себе под ноги. Насколько я

понял, отвечать он не будет. Ладно, попробуем сделать финт ушами и ответить за него.

– Карт, у тебя Горное дело вроде бы единица, так? Значит, ты сегодня должен был принести всего лишь 10 кусков руды. Поправь меня, если я не прав. На, вот, держи, – сказал я, протянув Карту свои излишки. – Я думаю, что будет самый раз для твоей дневной нормы.

Нехотя Карт взял руду и, несколько секунд подумав, протянул ее Райну.

– Э, нет. Так нельзя. Заключенный должен добывать руду самостоятельно, после чего сдавать мне дневную норму, – начал было Райн, но я его перебил.

– Райн, я прекрасно помню слова нашего начальника – задача каждого заключенного ежедневно приносить определенное количество руды, зависящее от его Горного дела. Ни разу наш начальник не обмолвился, что эту руду нельзя покупать или получать у других заключенных. Да и фразы, что нужно вкалывать на руднике тоже не было, нам просто определили место, на котором добывается руда для сдачи нормы, но вот добывать ее, или покупать – это наше личное дело. Мне лично, например, начальник обещал, что если я найду Драгоценный камень, то он за меня внесет мою дневную норму. Следовательно, это доказывает тот факт, что основная наша задача – сдача тебе дневной нормы. Норма Карта – 10 кусков, ты их видишь у себя перед глазами. В чем проблема?

– Но ведь это неправильно… – уже нерешительно проговорил гном. – Если все так начнут делать, то…

– То на руднике в скором времени не у кого будет покупать руду. И все пойдут на перерождение, – вдруг раздался за нашими спинами голос начальника. – То, что предлагает Махан, не запрещено. Заключенные имеют право работать сообща. Если Махан желает вносить за Карта его дневную норму, то это личное дело Махана и Карта.

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Харизма. Харизма определяет силу личности персонажа, его притягательность, способность убеждать и лидировать, а также физическую привлекательность. С некоторой вероятностью НПС могут предложить игроку уникальные задания.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

А почему бы и нет. В этом игровом мире только НПС выдают задания, занимают все ключевые посты, даже наш начальник, и тот НПС. Так что думаю, такая характеристика мне пригодится, к тому же у меня останется еще три свободных слота.

Открыта новая характеристика персонажа: Харизма. Всего 1.

– Если сейчас же рванете, то еще успеете забрать свою порцию вечернего пайка, – подумав несколько секунд, сказал Райн, взяв у Карта руду. – И что только заключенные не придумают, чтобы не работать, – пробормотал он себе под нос, возвращаясь в кузню.

Это была победа! Теперь мои планы по вытаскиванию Карта обрели более реальный вид.

– Позволь продолжить свою сказку, Карт, – продолжил я, когда повеселевший Карт вернулся с ужина. – Как я говорил, молодец не мог вернуть своему Другу верному силушку богатырскую, зеленым Змием забранную, но красный молодец мог охотиться на животных басурманских, Крысами зовущимися. И падала с тех животных кожа заветная, Крысиная. А ежели вместо того, чтобы ходить на рудники да молотить жилы окаянные, Друг молодца примется всю ближайшую неделю Крысиные шкуры обрабатывать, да еще и делать из них вещи расчудесные, то будет такому Другу счастье сказочное, да почет великий. И мясо, что с Крыс басурманских падает, наверняка можно сварить в кастрюле глубокой, или пожарить на кострище искрящимся, чтобы жизнь Друга стала еще более сказочной, ибо будет он Поваром знатным, всеми уважаемым.

Сделав паузу, я посмотрел на Карта. Вот теперь он мне нравился – на меня больше не смотрели два тупых коровьих глаза, в которых невозможно было найти даже толику интеллекта. Нет, на меня сейчас смотрели глаза, внутри которых возрождалась надежда, и было видно, что мозг Карта лихорадочно перебирает различные варианты прокачки. Правильно, Карт, если ты сам не захочешь себе помочь, я тебя не вытащу.

– Карт, прежде чем я продолжу свою сказку, мне нужно знать, сколько у тебя есть денег? От этого зависит очень многое. У меня всего 2 серебряных монеты, поэтому на них много не погуляешь.

– У меня 104 золотых с мелочью, – сказал Карт, заглянув в сумку. – Мои деньги после смерти никто не трогал, так что я ничего не потерял.

– Отлично, тогда я продолжу тебе дальше сказку

рассказывать. И посоветовал добрый молодец Другу своему расчудесному не колотить жилы в ближайшее время, а стоять возле гнома жадного и покупать у других молодцев, в округе работающих, излишки руды по 11 медных монет. Наверняка найдутся такие молодцы, что захотят получить прибыль заветную, ибо гном скупердяевский покупает руду всего за 10 монет. И будет тут Другу молодца еще одна радость – и оброк ежедневный, и навар основательный, который пустит он на развитие у себя специальности Кузнечное дело. А к этом времечку молодец красный изучит Ювелирку непонятную и будет брать у друга своего слитки медные тяжелые, чтобы прокачать навыки свои. И будут они жить поживать, да уровни получать. Вот и сказке конец, а кто не слушал, тому будет крышка в ближайшее время.

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Болтливость. Болтливость определяет притягательность для НПС, способность втереться в доверие, а также позволяет понравиться толпе. С некоторой вероятностью вы можете заговорить собеседника, усыпив его на время.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Нет, спасибо, хватит нам одного Карта с такой характеристикой.

– Ой ты, добрый молодец, – вдруг начал Карт, ехидно посмотрев на меня. Все, клиент жить будет! – а скажи-ка мне, другу своему близкому, на кой ляд я тебе сдался-то?

– Да скучно жить мне, Карт, вот и маюсь от безделья. Тут же кроме этого совершенно нечем заняться, не работать же мне сейчас идти? Давай лучше найдем Райна, у меня с собой порядка 60 Крысиных шкур есть, будем начинать из тебя Кожевника делать.

Райна мы нашли в кузне. Увидев нас, он что-то пробурчал себе под нос, но вышел, вытирая руки о подол.

– Ну, и чего вам не спится? Время уже позднее, завтра вставать рано, работать много. Или вы уже норму на целую неделю принесли? А может, и за месяц?

– Райн, хватит ерничать. Мы к тебе по делу. Учиться хотим. Карту вот надо научиться специальности Кожевенного дела, мне – Ювелирному. А заодно обоих нас нужно Кулинарному делу научить.

– Учиться они надумали, – недовольно пробормотал гном. –

Нет, чтобы как все нормальные заключенные, сходить на рудник, наколотить побольше руды, прийти, мне ее сдать и жить себе не тужить, так нет. Лазейки нашли, чтобы только не работать. Не люблю я лоботрясов, от них только…

– Райн! – вскричали мы с Картом одновременно.

– Что Райн? Не хочу я вас учить ничему, пока нормально работать не будете. Не хочу и не буду.

Вот засада. Упертый гном вбил себе в голову, что нас надо наставить на путь истинный. Ну что же, в такие игры можно играть и вдвоем.

– Хорошо, Райн, воля твоя – не хочешь нас учить, не учи, – сказал я, посмотрев в сторону администрации. – Карт, как ты думаешь, начальник уже спит или еще нет?

– Да кто его знает. А зачем тебе? – удивился Карт.

– Как зачем? Если я не ошибаюсь, то у нас на руднике есть, точнее была возможность обучаться любой профессии. В любое время. Раз сейчас нас никто учить не хочет или не может, пойду просить начальника обучить меня, – сказал я, отправляясь в администрацию. Ну же, Райн. Твой ход!

– Э… Махан! – закричал Райн, когда я прошел половину расстояния. – Стой! Чтоб тебя…

Обернувшись, я посмотрел на гнома.

– Райн, ты чего кричишь? Вечер уже, народ разбудишь, – я излучал само удивление, хотя внутренне был доволен, как слон.

– А как тут не кричать, когда за теми, кого учить надо, гоняться по всему руднику приходится? Кому оно надо – мне или вам? Идите сюда оба, учить вас буду. Но прежде давай разберемся. Итак. 20 серебряных монет стоит открытие одной специальности, инструменты по каждой из них стоят по золотому – это для Ювелира, Кожевника и Кулинара. Ну и по 10 серебряных монет за каждый рецепт. По Ювелирному делу у меня их 3 штуки, по Кожевенному 4, а Кулинарии всего 2. Значится, всего с вас двоих, – Райн призадумался немного, – 7 золотых и 40 серебряных. Гоните деньги, будем учиться.

Получены улучшения навыков:
Навык характеристики Харизма вырос на 1. Итого 2.

– Райн, ты нас за кого принимаешь? Ты зачем цены заламываешь, будто торгуешь на центральной площади Анхурса? Где это видано, чтобы за обучение так дорого брали? У тебя тут что, Императорский Университет? А инструменты? Такое ощущение, что они у тебя сами из золота сделаны, если ты хочешь за каждый из них по золотому. Им же красная цена 2

медные монеты. Вот за 2 золотых мы готовы все взять.

– За 2 золотых? Да ты, Махан, никак смеешься надо мною? Я, можно сказать, на своих плечах волок эти инструменты и рецепты с соседнего города, своим потом и кровью зарабатывал возможность обучать вас, бездарей, а ты мне 2 золотых предлагаешь? Да с тобой после такого даже разговаривать нельзя! 5 золотых и не меньше.

– Райн, поимей совесть! Мы тут на рудниках горбатимся от рассвета до заката, света белого не видим, а получаем одни гроши! Ну откуда у нас 5 золотых? Мы если вывернем все карманы, несколько дней постоим у бараков, милостыню попросим, и то наберем всего лишь 3.

– Это вы-то горбатитесь? Это вы-то света белого не видите? Не смеши мои гномьи тапочки! Последняя цена – 4 золотых и точка. Больше не скину, как не проси.

– Согласен! Карт, дашь денег? – посмотрел я на угорающего со смеха Карта. – А то я немного на нуле.

Получены улучшения навыков:
Навык специальности Торговля вырос на 1. Итого 3.

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 10 пунктов. До Уважения 2780 пунктов.

Забрав у нас деньги, повеселевший Райн сходил к себе в кузню и приволок оттуда несколько вещей и листов бумаги.

– Так, вначале давайте обучимся, – сказал Райн, сделав несколько пасов руками.

Вы приобрели специальность "Кулинарное дело". Текущий уровень 1.

Вы открыли специальность "Ювелирное дело". Текущий уровень 1.

– Как пользоваться специальностями – сами разберетесь, я вам тут не нянька. А теперь держите, это вам пригодится. Бумаги нужно прочитать, чтобы рецепт изучить.

Вы получили предмет: Набор Ювелира (Внимание, места в сумке не занимает).

Вы получили предмет: Набор Кулинара (Внимание, места в сумке не занимает).

Вы изучили рецепт Ювелирного дела: Медная проволока. Итого рецептов 1.

Вы изучили рецепт Ювелирного дела: Малое Медное кольцо. Итого рецептов 2.

Вы изучили рецепт Ювелирного дела: Малая Медная цепочка. Итого рецептов 3.

Вы изучили рецепт Кулинарного дела: Жареная Крыса. Итого рецептов 1.

Вы изучили рецепт Кулинарного дела: Котлета из Крысы. Итого рецептов 2.

– И не забудь, – посмотрел Райн на меня, – через 59 дней я буду ждать свои 40 золотых.

Карт удивленно посмотрел на меня, поэтому на обратной дороге в барак мне пришлось рассказать ему про покупку кирки и те обязательства, что я взвалил на себя перед Райном. Рассказал, а потом долго отказывался от денег Карта, утверждая, что я сам смогу заработать нужную сумму. Кое-как отбился, но все же пришлось пообещать, что если я не успею собрать сколько требуется, то обязательно обращусь к Карту за финансовой помощью. Может, Карт тоже гном, только шифруется хорошо? Въедлив, как пиявка.

Утро я встретил с радостью. Но того, кто придумал этот чертов будильник, обязательно найду и расскажу, что он был не прав. Сильно не прав. Сильно расскажу.

Как мы и договаривались, за рудой Карт не пошел. Весь сегодняшний день у него расписан на занятиях в кузне, будет Кожевенное дело прокачивать. По словам Карта, теперь он может делать Кожаную куртку, штаны и сапоги, но, кроме увеличенной брони, никаких бонусов одежда не приносила. Надо будет посмотреть сегодня, что за кольца и цепочки я могу делать с помощью Ювелирного – неужели тоже без дополнительных статов? Будет печально. Но это потом, а сейчас – руда.

Разбив вторую жилу за день, я обнаружил, что вместе с рудой на земле остался лежать какой-то камень, величиной с полкулака. Странно, раньше мне они не попадались. Неужели это какой-то уникальный бонус? Будет приятно. Нужно вечером показать камень Райну, он должен знать, что это.

К концу дня я стал счастливым обладателем четвертого уровня Горного дела, 2 уровня Силы и Интеллекта и владельцем 58 кусков Медной руды, 8 Крысиных шкур, мяса и хвостов. Неплохо для второго дня после сброса параметров!

Сразу после сдачи нормы и Крысиных хвостов я решил заняться прокачкой Кулинарии, так как иметь независимость от той еды, что нам раздавали два раза в день, очень неплохо. Крысиного мяса в мешке было не так уж и много, но вполне достаточно, чтобы посмотреть на пользу этой специальности.

Открыв кулинарную книгу, я стал изучать имеющиеся у меня рецепты:

Жареная Крыса.

– Описание: Жареное мясо Крысы хоть и не очень приятно на вкус, но в случае крайней нужды поможет вам не умереть от голода. Использование: восстанавливает 20 Жизни. Требуется уровень: 1;

– Требование производства: уровень Кулинарного дела 1;

– Ингредиенты: 1 мясо Крысы;

– Инструменты: Набор Кулинара;

Котлета из Крысы.

– Описание: Обработанное Крысиное мясо. При еде просьба не думать, из чего она сделана. Использование: восстанавливает 40 Жизни. Требуется уровень: 1;

– Требование производства: уровень Кулинарного дела 1;

– Ингредиенты: 2 мяса Крысы;

– Инструменты: Набор Кулинара;

Когда я начал жарить мясо, оно упорно не хотело получаться таким, каким было нарисовано в кулинарной книге. То пережаренное, то недожаренное, то вообще превращалось в уголь. Потратив 10 кусков, я прекратил переводить продукты и сел думать. Наверняка что-то делаю неправильно, только не могу понять, что. Вот Райн жук, мог бы и рассказать, как пользоваться специальностями, так нет, заупрямился, сами, говорит, поймете. Значит, нужно разбираться.

Как я жарю мясо? Нанизываю его на шампур, подношу к огню и начинаю неспешно переворачивать. Вроде так жарили оленью тушу в каком-то фильме, который я видел. Других способов я не знал. В реальности вся еда делается имитаторами, а Охотником я Кулинарию себе не прокачивал. Можно было даже пожалеть, что за 30 лет своей жизни я ни разу не интересовался, как готовится еда. Что же я делаю неправильно? Не находя ответа, я стал

перебирать инструменты, которые были в наборе для кулинара, глядя на названия в свойствах: кастрюля, поварешка, сковорода, конструкция, про которую было сказано, что это мясорубка. Интересно, как она рубит мясо, если в ней нет лезвий, а только какой-то крутящийся винт? Еще несколько странных и непонятных предметов было в наборе, я даже не стал их доставать. Вот уж действительно, Мартышка и Очки.

Не найдя решения, я вышел из кузницы и увидел Альта. У нас вроде были нормальные отношения, поэтому я решил спросить, не знает ли он что про Кулинарию.

– Альт, привет. Слушай, ты случайно не знаешь, как правильно мясо жарится? У меня оно мгновенно покрывается коркой, поэтому либо недожаривается, либо сгорает все нафиг.

– А ты сковородку на сильный огонь ставишь? Попробуй огонь поменьше делать, может в этом все дело.

– Сковородку? – мое изумление было столь естественным, что Альт начал улыбаться.

– Расскажи-ка мне, как ты мясо жаришь-то? – с ехидцей посмотрел он на меня.

– Как видел, так и жарю. Нанизил, нет, нанизал мясо на шампур и держал его над огнем, периодически переворачивая. Только вот не выходит ничего.

– И не выйдет. Это тебе не киркой махать, тут знать нужно, что делать. Пойдем внутрь, показывать буду. В этом деле лучше один раз показать, чем сто раз объяснять.

Взяв один из моих инструментов под названием сковорода, Альт поставил его на огонь. Подождав некоторое время, он бросил на нее переданное мной мясо, после чего начал периодически его переворачивать. По кузнице разнесся довольно аппетитный аромат. Прошло буквально несколько минут, как Альт снял со сковороды прожаренный кусок мяса и протянул его мне.

– Готово. Теперь понятно?

Согласно кивнув и положив мясо на стол, я принялся повторять действия Альта. По кузнице вновь разнесся приятный аромат жареного мяса.

– А теперь переворачивай, видишь, бока подрумянились? – Ой, Альт, оказывается, все время стоял рядом, следя за моими действиями. Нужно будет его как-то отблагодарить за помощь, на руднике это редкость. После того, как мясо полностью прожарилось, я снял его со сковороды. Вот теперь результат очень сильно походил на картинку в кулинарной книге, у меня даже слюнки потекли.

Получены улучшения навыков:

+30% навыка специальности Кулинарное дело. Итого 30%.

За час я пережарил все мясо, что у меня было, повысив Кулинарное дело до 5. Почти 80 кусков жареной Крысы должны мне позволить вообще не сдавать дневную норму – едой я себя обеспечил. А если мясо еще и заключенным продавать, то вообще можно будет прибыль получить. Странно, что никто раньше до этого не додумался.

Взяв один из приготовленных кусков, я съел его, стараясь не думать, что буквально пару дней назад это мясо бегало у меня по участку. Не мы такие, жизнь такая, так что извини, Крыса.

Внимание! Вы съели посторонний предмет и потеряли дневной баф на еду. Сила -1, Бодрость уменьшается на 50% быстрее. В случае, если в течение 12 часов вы не получите новый баф еды, будут применены штрафные санкции. Желаем приятной игры!

…! Штрафные санкции – это когда загибаешься от того, что желудок сам себя переваривает? Видел я Карта в таком состоянии, на себе пробовать его не хочу, спасибо. Зато теперь понятно, почему никто не предлагает свои услуги Кулинара. Если кто и прокачивает Кулинарное дело, то только ради удовольствия, не более.

Обходя кузню, чтобы продать Райну нажаренное мной мясо, я увидел шоу в исполнении Карта. Он стоял рядом с гномом и самозабвенно кричал:

– Налетай, подходи. Покупаю излишки руды по 11 медных монет! Ну же, подходи, предлагай, деньги свои получай! Только сегодня и только у меня выгодное предложение – покупаю десять Медных руд по цене одиннадцати!

С таким талантом, да еще с учетом характеристики Болтливости, ему цены нет. Вокруг него собралась толпа, предлагавшая Карту свои излишки. Надо будет посмотреть вечером, что он наторговал. Дождавшись, когда Райн освободиться, я подошел к нему и, прежде чем завязать разговор, продал все мясо. Если за сырое Райн давал 2 медных монеты, то за жареное он предложил только одну, говоря, что я только весь продукт перепортил. Спорить я не стал, но зарекся впредь заниматься Кулинарией на руднике. Это не только бесполезно, но еще и экономически невыгодно. Когда все вопросы были решены, я еще раз обратился к гному.

– Райн, мне тут сегодня одна штука выпала, – показал я ему камень, – скажи, что это такое? Я раньше такого не встречал, наверняка что-то уникальное должно быть связано с этим камнем.

– Уникальное, говоришь? Ну-ка, дай посмотрю, – ответил Райн, взяв мой камень. Повертев камень в руках, он вернул его и ехидно продолжил: – Сходи-ка ты парень за администрацию, да посмотри на уникальность своей находки. Камень конечно хороший, гранит, да пользы от него никому, кроме Скульптора, нет. У меня таких камней горка целая навалена. Хочешь, я тебе их даже продам – одна медная за штуку, по себестоимости.

Опять зря я губы раскатал на то, что что-то уникальное умудрился получить. Когда же я поумнею…

Оставив камень себе как напоминание о том, что губозакаточная машина по мне плачет, я забрал у активно торгующегося с заключенными Карта Медные слитки и пошел в кузню. Теперь нужно разбираться с Ювелирным делом. Злой червяк начал точить мою уверенность в том, что из Ювелирки можно получить что-то полезное.

Итак, что я умею делать? Открыв страницу с навыками, я принялся за изучение.

Медная проволока.

– Описание: используется для изготовления медных колец, цепочек;

– Требование: уровень Ювелирного дела не менее 1;

– Ингредиенты: 1 Медный слиток;

– Инструменты: Набор Ювелира;

Малое Медное кольцо.

– Описание: Малое Медное кольцо. Прочность: 30. 1 случайная Характеристика из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Требуется уровень: 1;

– Требование производства: уровень Ювелирного дела 2;

– Ингредиенты: 2 Медные проволоки;

– Инструменты: Набор Ювелира;

Малая Медная цепочка.

– Описание: Малая Медная цепочка. Прочность: 30. 1 случайная Характеристика из основного списка: (Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость). Требуется уровень: 1;

– Требование производства: уровень Ювелирного дела 2;

– Ингредиенты: 3 Медные проволоки;

– Инструменты: Набор Ювелира;

На первый взгляд, конечно, негусто, но для меня это был праздник. Кольца со статами! В Барлионе игрок мог носить до 8 колец одновременно, поэтому если у меня будут кольца с дополнительными характеристиками, то… м-м-м… Так, хватит мечтать, где мой губозакаточный камень? Мне еще нужно проволоки наделать, а Медных слитков всего 6 штук. Блин, мало… Самому, что ли, Кузнечное дело изучить? Не, пусть Карт прокачивается.

Тянуть проволоку оказалось увлекательным занятием. За час упорных работ я смог сделать только один кусок Медной проволоки. Единственная радость, которую я получил от такого самоистязания, было сообщение:

Получены улучшения навыков:
+50% навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 50%.

Еще час. Мне нужен еще час. Но сообщение, что уровень Бодрости находится на отметке 30 единиц, темнота за дверью кузницы и необходимость завтра опять колотить руду, заставили меня отложить работы и отправиться отдыхать.

Карт меня приятно удивил. Оказалось, что он не только прокачал себе Кожевенное дело до третьего уровня, но также купил 95 кусков Медной руды, потратив на это чуть больше 20 серебряных монет. Завтра ему предстоит заниматься увлекательным занятием под названием Кузнечное дело. Оказалось что слитков для моей Ювелирки нужно очень много. А с учетом того, что один слиток получается из 5 кусков руды, даже думать не хочется, сколько нам нужно будет ее добыть или купить.

Вечером, сдав дневную норму, я устало сел в тени кузницы. С полным уровнем Бодрости тело хоть и не чувствует усталости, но морально работа на руднике выматывала очень сильно. Сегодня я сделал рекорд – 12 разбитых жил. Если убрать отдых и походы за водой, то получается час на жилу. Я даже Крысами сегодня не занимался. Получил 6 уровень Горного дела, 3 уровень Силы, 8 Выносливости и 67 кусков Медной руды. Сегодня еще нужно обязательно добить Ювелирку до второго уровня, но я не мог себя заставить опять работать, поэтому сидел на том же самом месте, на котором меня чуть не убил Бат и наслаждался прохладным ветерком. Курорт!

Закрыв глаза, я постарался расслабиться и уснуть. Сейчас посплю немного и продолжу вкалывать как папа Карло, но едва меня начала одолевать дрема, как я услышал негромкий разговор, лишивший меня всех признаков сна.

– Как думаешь, Бат больше не вернется? – спрашивал один из голосов, грубый, немного каркающих, шепелявящий букву "Ш". Такого я даже и не слышал у нас на руднике.

– Нет. Уже сколько времени прошло, а от него ни слуху, ни духу. Его шайка начинает волноваться, ко мне уже несколько попросилось. К тебе приходили? – второй голос я узнал. Один из дворфов, который, по словам Карта, руководит второй по численности бандой после Бата.

– Пришло парочку. Я им уже даже задание для проверки дал: Махана в расход пустить. Чует мое сердце, не просто Бат вот так исчез, приложил Махан к этому руку. Ты помнишь, как он Бата завалил? Я потом несколько дней ходил, оглядывался, а ну как я следующий? Хрен его разберет, Шамана этого: после перерождения все приходят обнуленные, а он с третьим уровнем.

– Ты прав, Махан еще та сволочь. Согласен насчет того, чтобы его в расход пустить. А то Райн Крысами уже достал – каждый день, как Махан ему хвосты приносит, нарадоваться не может, меня начал хвостами попрекать. Представляешь? У нас на руднике Махан единственный, кто может заклинания произносить, а меня попрекают тем, что я Крыс не убиваю. Сам бы этого гада придушил бы.

– Ниче, я срок назначил. Либо Махан, либо они. За три дня его должны отправить на перерождение, так что все будет нормуль. А потом мы с ним сами поговорим, расскажем про то, что нечего выделяться из общей массы. Поставим перед фактом, что нам ежемесячно платить надо будет, если не захочет еще раз ласты протянуть. Хватит уже о нем, давай о насущном. Если Бат не вернется, то его 80 бойцов надо поделить. Предлагаю не заморачиваться – половина мне, половина тебе.

– Согласен. Тогда завтра после еды этим и займемся. Бывай.

Местные Вито Корлеоне разошлись, а у меня между лопаток протекла струйка пота. Хорошо, что солнце уже скрылось, поэтому я был в густой тени и меня просто не заметили. А то бы прямо сейчас в расход пустили. Жесть какая-то. Вот так спокойно планировать убийство другого человека, пусть и виртуальное, это жестко. К тому же, если этот человек я, а убийство будет в ближайшие три дня. Черт, что же делать? Пожаловаться орку? Так он даже слушать не станет, назовет паникером и отправит работать. Карту? А он что сможет сделать? Тоже ничего. А вообще, что мне могут сделать? Подставить? Так я буду

внимателен и не поддамся на провокации. Ничего другого мне сделать не смогут – это не реальность, тут перо в бок не вставишь. Ух, какие я слова, оказывается, знаю. Подумал, и даже усмехнулся про себя, про перо я знаю, а вот то, что мясо на сковородке жарят, это извините.

Поднявшись, я отправился в сторону бараков. Делать проволоку не было никакого желания, поэтому нужно отправляться спать. В ближайшее время нужно обязательно решить вопрос с той парочкой, что натравили на меня каких-то отморозков. И чем быстрее я это сделаю, тем мне же будет лучше, так как жить в неопределенности мне сильно не нравится.

Утро встретило меня приветливым солнцем, прохладным ветерком и небольшими неприятностями.

Во время утренней раздачи еды место, на котором обычно располагались миски, оказалось пустым. Охранники, к которым обратились заключенные с претензиями, коротко бросили, что миски были на всех. А если кто из заключенных их уволок, то это проблемы этого заключенного и всех оставшихся. Раньше надо было приходить. В итоге еду стали накладывать прямо в руки заключенным, благо она была не жидкой и не вытекала из пальцев. Но и тут оказалось не все так просто. Каша, которая зеленая с пузырьками, была горячей, поэтому практически все с криками бросали ее на землю, ждали, пока она остынет, после чего ели. Н-да. Сегодня у нас не получится прикупить излишков руды, хорошо было бы, если бы народ просто сделал свою норму. Но что же за сволочь уволокла все миски? Вопрос решился сам собой. Когда очередной заключенный уронил горячую кашу на землю, переведя ее в разряд "испорченная еда", вокруг одного из стоящих неподалеку заключенных образовался вихрь света. Наверняка поднялась Подлость. Так, нужно обязательно запомнить эту мерзкую рожу, которая, улыбаясь, смотрела на неприятности остальных.

Мне не пришлось проверять температуру каши на ощупь – Карт поделился своей миской. Удобная, оказывается, штука, нужно попросить его сделать мне такую же.

Вечером, сдав норму, я увидел пятерых заключенных, которые стояли вокруг раздающего еду охранника и молча смотрели на чан. Я подошел к Карту и взглядом указал на группу.

– Эти пятеро не смогли сделать дневную норму, поэтому еды им не дали. Сегодня ночью пойдут на перерождение, – со вздохом сказал Карт. – Они хоть и работали до самого последнего момента, всего тридцать минут осталось до закрытия раздачи, но все равно каждому не хватает по 10-12 кусков руды. Сакаса

жалко. Хороший мужик, хоть и орк.

– Подожди, так что, нужно всего 60 кусков руды, чтобы их спасти? А ты чего тогда тормозишь? У меня есть 24 куска, у тебя сколько осталось? – требовательно посмотрел я на Карта.

– Около сорока наберется. Подожди, ты что, хочешь им руду продать? – догадался Карт. – Как же я сам до этого не додумался, дурная моя голова, – начал сокрушаться Карт.

Мы успели. Деньги оказались у всех пятерых, поэтому мы с Картом ничего не потеряли. Но для себя я решил, что даже если бы денег не было, я все равно отдал бы им руду. Пусть я ни с кем из них не общаюсь, но совесть, она штука неприятная. Если у меня есть способ помочь, а я не сделал этого, она же меня загрызет.

На следующий день в жесткой форме подставили уже автора вчерашнего развлечения с мисками, а я узнал еще одну интересную особенность местной кухни. Оказалось, что люди на руднике еще те изобретатели: если купить у Райна гранитный камень, размолоть его в крошку, а затем подсыпать в миску с едой, то у еды появится один интересный дебаф на 12 часов. А именно – каждые 10 минут у заключенного уходят 10 единиц Жизни. Если не хочешь умереть, то нужно минимум раз в час пить воду. С водой начинают теряться и навыки специальностей, и параметры характеристик. А ведь впереди было еще 6 часов дебафа. Вот поэтому заключенный и бегал сейчас вокруг охранника и требовал заменить еду. Он умолял, угрожал, бросался на чан, пролетая сквозь него. Когда крики перешли в визг, появился начальник. Орк посмотрел на какую-то запись, что-то сказал заключенному, от чего тот мгновенно умолк, развернулся и ушел. Стоит ли говорить, что уже с вечера этого заключенного больше никто не видел у нас на руднике.

Глава 6. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 2

Вечером я узнал, что такое увеличение Ювелирного дела. Со второй проволокой я справился буквально за час. Мельком взглянув на сообщение о том, что у меня увеличилась основная специальность, достал следующий Медный слиток, как мир вдруг замер. Было странное ощущение – Карт стоял рядом, выливая из тигля расплавленную Медь – она застыла, едва касаясь формы для отлива слитков. Обойдя вокруг Карта, удивляясь возникшему эффекту, я заметил, что в районе груди у меня стала формироваться светлая точка, свет от которой пробивался через робу. Свечение начало нарастать, становясь более ярким, приятное тепло начало разливаться по всему телу. Через несколько мгновений свет стал таким ярким, что я зажмурился. Когда свет заполнил всю кузницу, произошел световой взрыв – на несколько мгновений я стал солнцем. Я открыл глаза и увидел, что мир вокруг меня наполнился такими красками, что даже вечная серость рудника могла поспорить насыщенностью цвета с радугой. Прошли пара мгновений, и все снова пришло в движение, возвращая окружающий мир в привычный серый цвет. Описать словами то ощущение, которое я испытал в этот момент, было просто невозможно – нежелание возвращаться из такого прекрасного, цветного и чудесного мира вызвало у меня непроизвольный крик "Н-е-е-ет!!!". В этот момент я понял – развитие Ювелирного дела станет для меня теперь целью номер один. Впечатления от поднятия навыка портили только маты Карта и других работников, которые протирали глаза от яркого света.

Карт тоже не расслаблялся в эти два дня: он наладил стабильные поставки руды от заключенных. Наши деньги уменьшались, но мы следовали намеченному плану и не сходили с него ни на шаг. Главная цель – производство колец.

И вот этот момент настал. День создания колец.

Сама технология, как написано в книге Ювелира, была довольна проста. Берем Медную проволоку и начинаем ее накручивать на ригель (круглый стержень нужного диаметра). Сделав 2 ряда по 10 витков, осторожно снимаем получившееся кольцо с ригеля и вторым куском проволоки обматываем его поперек. Спаиваем концы второй проволоки и вуаля, кольцо готово. Сказочники, блин!

Первые 4 часа я убил на то, чтобы ровно накрутить проволоку

на ригель. То, что получалось у меня, назвать красивыми витками было нельзя даже под большой дозой алкоголя. Я вроде даже приноровился правильно наматывать витки, так встала проблема с тем, как аккуратно снять получившееся кольцо с ригеля и при этом его не сломать. На это у меня ушло еще 4 часа работы, так как в процессе приходилось все заново перематывать. Когда же я первый раз снял намотанную проволоку с ригеля, не разрушив ее своими корявыми пальцами, и приступил ко второму шагу, то случайно пережал кольцо, разрушив его. Моему возмущению не было предела. Вот почему с рудой так просто – пришел, киркой помахал, результат получил. Тут же не то движение сделал, не так дыхнул, не туда посмотрел, и все, результата нет. Еще хорошо, что проволока не ломается при таком частом использовании.

Промучившись еще пару часов, я понял, что пора сделать перерыв. Так дело не пойдет – я уже готов был эту проволоку разорвать. Не придумав ничего лучшего, вышел из кузницы и сел возле стены. Как сказал Карт, это место заключенные между собой уже начали называть местом Шаманской силы. Я проводил на нем все свободное время, вертя в руках добытый камень. Ну конечно же Шаман делает это не зря! Наверняка с духами общается, а камень – его проводник в иной мир… Сборище придурков.

Первый день создания кольца закончился моей полной капитуляцией. Но у этого дня был и положительный момент – Карт сделал нам куртки, штаны и сапоги из кожи Крысы. И пусть на этой одежде не было никаких характеристик, но суммарное увеличение брони с 6 до 13, как и внешний вид одежды, позволяли чувствовать себя намного комфортнее и безопаснее. Теперь я не был похож на полосатую зебру.

Утро нового дня встретило меня в кузнице – первый раз я проснулся раньше будильника! Это прогресс, значит я сделаю сегодня кольцо. Не могу не сделать!

Взяв проволоку в руки, закрыл глаза и начал представлять последовательность своих действий. Некоторое время я не мог сосредоточиться, пока перед моими глазами не появилась Медная проволока. Вот теперь можно было и представлять свои действия, визуально оно более доходчиво будет. Итак, начинаем разрабатывать алгоритм. Я начинаю мотать кольца на ригель. Где ригель? Вот он. Виток за витком, нет, этот виток мне не нравится. Перематываем назад. Снова виток за витком, виток за витком. Теперь все правильно. Нет, еще вот здесь нужно сжать. Хорошо получилось, результат мне нравится. Немного надавим здесь,

придержим здесь. Оп, кольцо снялось. Берем вторую проволоку. Длинная, но это не страшно. Начинаем отсюда. Придерживаем пальцем. Первый виток ложится хорошо, делаем второй. Нет, этот мне не нравится, слишком большая щель получается между витками. Заново. Первый виток. Второй. Третий. Дальше, дальше. Все. Теперь соединяем концы второй проволоки, нагреваем их, спаиваем. Да, кольцо готово. Вот по такому алгоритму и нужно действовать.

Открыв глаза, первое, что я увидел – отражение яркого света в удивленных глазах Карта. Что он тут делает? Все же еще спят! И откуда здесь так много света?

Получены улучшения навыков:

+15% навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 15%.

+5% параметра характеристики Ловкость. Итого 5%.

+3% параметра характеристики Выносливость. Итого 3%.

Создан предмет: Малое медное кольцо.

Прочность 30.

Интеллект +1.

Требуется уровень 1.

Я держал в руках готовое кольцо, которое постепенно затухало. Это что получается, вместо того, чтобы представлять, как делать кольцо, я его действительно делал? И что, так всегда надо поступать? Глупо как-то получается. Нелогично. Нужно еще раз попробовать, только с открытыми глазами и делать все руками, а не мыслями. А вот то, что с каждым сделанным кольцом растут, пусть и не сильно, Выносливость и Ловкость, мне понравилось. Получается, что чем больше я делаю тонкой и нудной работы, чем ловчее и выносливее становлюсь? Приятно, ничего не скажешь.

На новое кольцо я потратил чуть меньше четырех часов. С открытыми глазами оказалось не так просто закрутить вторую проволоку, но и с этим я справился.

Получены улучшения навыков:

+15% навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 30%.

+5% параметра характеристики Ловкость. Итого 10%.

+3% параметра характеристики Выносливость. Итого 6%.

Создан предмет: Малое медное кольцо.

Прочность 30.
Выносливость +1.
Требуется уровень 1.

До конца дня я успел сделать еще одно кольцо. Имеющее +1 к Ловкости. Что-то нужно делать с такой постановкой вопроса – создание неконтролируемых статов на кольцах мне не нравится. Из трех колец, что я сегодня сделал, полезным получилось только с плюсом на Выносливость, а от других двух нет никакого толка.

Взяв кольцо с Интеллектом в руки, я стал его крутить. Вот почему ты получилось на Интеллект? Потому что я тебя делал с закрытыми глазами? Так давай я тебя переделаю.

Закрыв глаза, я представил у себя перед глазами кольцо. Вот кольцо, оно на Интеллект. Рядом с моим воображаемым кольцом появилась буква "И". А всего возможны статы на Силу, Ловкость, Ярость и Выносливость. Недалеко от кольца появился ряд букв "С", "Л", "Я", "В". Теперь вопрос, почему при создании этого кольца была выбрана буква "И", а не любая другая? Хороший вопрос, я на него ответа не знаю.

А что если…

Создав воображаемые щипцы, я потянул букву "С" и поставил ее возле кольца. Буква "И" встала в ряд к остальным. Эх, вот так бы уметь и с открытыми глазами. Не придумав больше ничего, я так и оставил букву "С" на кольце и открыл глаза.

Потом закрыл и снова открыл. Сообщение никуда не исчезало:

Вы применили способность Ювелира по изменению характеристик созданных колец. Максимальная прочность кольца уменьшена на 3. Характеристика кольца Интеллект +1 заменена на Сила +1.

Так, где там свойства кольца?

Малое медное кольцо.
Прочность 27.
Сила +1.
Требуется уровень 1.

Бинго! Держись, рудник, я к тебе иду!

Я принялся с удвоенной силой производить кольца, и первая ласточка прилетела буквально через пару дней.

– Махан, привет. Есть минутка? – Я разомкнул глаза и увидел перед собой переминающегося Альта.

– Привет, Альт! Присаживайся. Чего хотел?

Разместившись рядом со мной, Альт некоторое время собирался с мыслями и, наконец, начал.

– Махан, по руднику ходят слухи, что ты умеешь кольца делать. Со статами. Это так? – увидев мой подтверждающий кивок, Альт продолжил. – Это хорошо. Продай мне 8 колец, на Силу. Я тебе, как своему давнему знакомому, за каждое кольцо по серебряной монете дам!

– По целому серебряному? – усмехнулся я. – Да ты просто сама щедрость, Альт! Только ты попробуй головой подумать. На производство кольца я трачу 2 Медных слитка. На один медный слиток уходит 5 кусков Медной руды. Стоимость руды у того же Райна – 10 медных, а Карт наверняка ее по 11 покупает. Следовательно, только стоимость материалов на производство кольца выходит два с половиной серебряных. И это не считая работ. Ты представляешь, сколько времени нужно затратить на то, чтобы выплавить слиток, сделать проволоку, скрутить кольцо? И за это все ты хочешь дать одну серебряную монету? Альт, я считал тебя более адекватным человеком.

– Хорошо, и сколько же ты хочешь? – спросил слегка опешивший Альт.

– Меньше, чем за 2 золотых я продавать кольцо не буду, – отрезал я.

– Но это же грабеж, это же…

– Альт, одно кольцо с характеристикой стоит два золотых. Если не хочешь брать – твое дело, не я к тебе пришел. Ты только о плюсах подумай, который получишь, если мое кольцо купишь.

Получены улучшения навыков:
+10% навыка специальности Торговля. Итого 10%.

– Жадный ты, Шаман. Нет в тебе доброты человеческой, – расстроено выговорил Альт, поднимаясь на ноги. – О каких плюсах ты говоришь, если стоимость кольца никогда не окупится?

Развернувшись, Альт собрался уходить. Эй, куда? А кольцо купить?

– Стой Альт, прежде чем ты уйдешь от меня, весь из себя такой расстроенный и злой, давай с тобой порассуждаем. Давай, присаживайся назад, будем заставлять твой мозг работать, Художник… Смотри, максимальный уровень Силы, который можно получить работой у нас на руднике – 12, а средний, с которым ходят большинство – 9. Купив даже два кольца и увеличив Силу всего на 2 единицы, в перспективе ты получишь намного больше профита, чем трата четырех золотых. По сути,

для тебя два кольца на Силу выливаются в дополнительные 4 разбитые Медные жилы в день, что есть дополнительные 20-25 кусков Медной руды. Даже если ты ее продавать будешь не нам, а Райну по 10 медных монет, то в день будешь получать 4-5 серебряных монеты. И это минимум! Таким образом за 40 дней и ты отобьешь те деньги, которые потратишь сейчас на покупку колец, а потом начинаешь работать на себя. Тут тебе и новые краски для твоих картин, и новая кирка, и более просторный мешок, и если на то пошло, новые кольца, которые тебе также будут приносить прибыль через месяц. Ты подумай, Альт, подумай. Вложившись в кольца сейчас, ты делаешь инвестиции в будущее.

Получены улучшения навыков:
+20% параметра характеристики Харизма. Итого 20%.
+10% навыка специальности Торговля. Итого 20%.

Вот это я соловей!

– Вот еще что. Я не забыл, кто мне помог разобраться с Кулинарным делом, поэтому держи. Это кольцо на Силу я тебе дарю просто так. Посмотри на разницу в добыче руды с ним и без него, а завтра вечером поговорим, – я протянул Альту одно из своих колец, всеми силами стараясь надавать по лапам своей жабе, которая кричала, что это грабеж и расточительство. Спокойно, зеленая, это реклама!

На следующий день весь рудник знал, что я могу делать кольца с характеристиками. И начал течь золотой ручеек.

У нас с Картом выстроился четкий распорядок на день. С утра я ходил на рудник, пару часов убивал Крыс, прокачивая Интеллект, получая Опыт и добывая Карту шкуры, после чего сдавал Райну хвосты и до конца дня делал кольца. Охотиться на Крыс стало сплошным праздником – нацепив сразу 8 колец на Интеллект, я без остановок убивал Крыс, не испытывая затруднений с количеством маны. Мой участок, участок Карта, а также пары заключенных, которые за кольцо позволили охотиться на Крыс, позволяли мне до обеда убивать по 30-40 штук, повышая ежедневно репутацию со стражниками на 60-70 пунктов. Карт с утра делал мне Медные слитки, затем занимался Кожей, а завершал день торговлей с игроками: как оказалось, производимая им одежда тоже неплохо покупалась заключенными: опостылевшая полосатая роба всех достала. Единственный минус такой жизни был в том, что совершенно не было времени просто отдохнуть.

В таком режиме работы прошла пара недель. Я даже забыл про то, что меня хотели убить, что срок выполнения заказа давно прошел. Эти мысли полностью вытеснила рутина. На Крысах я поднялся до шестого уровня, доведя количество свободных очков характеристик до 22. Прокачал Интеллект до 8, убивая Крыс и леча Карта. Постоянно делая кольца, довел Ювелирное дело до 6 уровня, также на них поднял Выносливость до 10 и Ловкость до 3. Самое главное, что гарантированный ежедневный доход стал 16 золотых, из которых только один уходил на покупку материалов. Так что чистая прибыль была… Скажем так, достойной. Интересно, а когда у заключенных деньги закончатся, что мы делать будем? Хотя по 16 золотых каждый может заплатить. Я рассчитывал получить со всех заключенных около 3500 золотых монет. Правда, 30% этих денег, как мы изначально договорились, принадлежат Карту, но это уже частности. И с чего я взял, что Ювелирка невыгодная специальность?

Как только получу девятый уровень Интеллекта, то сразу распределю оставшиеся очки характеристик, решил я, когда до меня донесся крик надсмотрщика.

– Махана и Карта срочно к начальнику лагеря!

Уют в здании администрации и начальник за столом являлись неизменными вещами в этом мире. Даже интересно, когда орк появляется на руднике – это он сам или его проекция? Надо будет устроить что-нибудь, прийти сюда и посмотреть. Интересно же! Прикольно будет, если у нас несколько одинаковых начальников – один вечно за столом, а второй приходящий и уходящий.

– Явились, значит, – привычный бас начальника разлился по всему кабинету. – Знаешь, Махан, в последнее время я только о тебе и слышу. Убийство, вот уже три недели не добываешь руду и при этом еще жив, твои кольца. Мне уже Райн жалуется, что за последние 3 недели ему заключенные ничего, кроме дневной нормы, не приносят. А когда мне Райн начинает говорить про какие-то убытки, про то, что рудник скоро по миру пойдет с такими заключенными, которые урывают кусок прямо из-под носа, то мне ничего не остается, как принять меры. Вы так не считаете?

Первая мысль, которая возникла у меня в голове, была о том, что Акела так не говорит. Акела говорит короткими, продуманными фразами, каждая из которых несет огромный смысл, а тут наш начальник целый словестный поток устроил. С чего это вдруг?

– Через три недели у нашего Губернатора будет прием, посвященный продуктивной работе всех рудников, – продолжил

орк. – И что я ему могу показать? Только то, что мы теперь с горем пополам делаем норму. То, что от нас в казну не поступает никаких дополнительных доходов. То, что мы совершенно не умеем работать.

Ого, как орк распалился. А ему даже и кричать не надо, от его спокойного голоса, мурашки по телу бегают, хочется упасть и жалобно скулить. Какой же у него уровень Харизмы? И неужели наша лавочка с кольцами накрылась медным тазом? Медным тазом, да на Медном руднике.

– Прием у Губернатора будет через три недели. Мне нужен подарок для Губернатора, чтобы подтвердить статус моего рудника как одного из лучших. Раз ты Ювелир, а ты Кузнец, то через две с половиной недели я жду от вас изделие, суммарно повышающее характеристики на +5. Такой подарок будет достоин того, чтобы представлять мой рудник. Свободны!

Получено задание: "Подарок для Губернатора".

Описание: В течение 17 дней изготовьте ювелирное изделие, суммарно повышающее характеристики на 5. Класс задания: Уникальное. Ограничение: только для Ювелиров.

Награда за выполнение:
+500 Опыта,
+500 репутации со стражниками рудника Прика,
+3 специальности Ювелирное дело.
Штраф за невыполнение: -1500 репутации со стражниками рудника Прика.

Судя по удивленному лицу Карта, он тоже получил какое-то задание. Ну да, наверняка для него за 10 лет нахождения в руднике это первое задание, это для меня, всего месяц тут находящегося, получать задания не впервой. Да еще и уникальные. А вот то, что за невыполнение так много репутации срежут, это очень плохо. Я уже начал мечтать о том, что могу в течение ближайших нескольких месяцев выйти в общий игровой мир.

– Махан, – возбужденно начал Карт, как только мы вышли из здания, – а разве заключенные могут получать задания? Я такого за 10 лет не только не видел, но и не слышал! Это же переворачивает все представление о системе правосудия!

– Почему переворачивает? У тебя же со стражниками прокачена репутация до Дружелюбия. Делая всякую хрень, как тот же Бат, репутацию не прокачаешь. Вот они никаких заданий и

не получают.

Отмазка была натянутой, но даже для себя я не мог объяснить, с чего вдруг начальник лагеря нас одарил таким заданием. Для чего он решил понизить нас по репутации? Ведь шансов на то, что задание будет выполнено, практически нет. На текущий момент я могу делать кольца и цепочки только на +1 к характеристике, других рецептов у меня нет. У Райна тоже нет, я к нему уже обращался, а привозить новые он отказывается, говорит, что такие вопросы должен решать начальник лагеря. Раз орк ничего нам не дал, поставив такую задачу, то просить его привезти рецепт смысла не имеет.

– Карт, а какое тебе задание дали? У меня задание, которое делать могут только Ювелиры. Но ты же не Ювелир, ты не мог получить такое же, как у меня.

– У меня задание простое. Сделать тебе не более 20 плоских Медных брусков определенной толщины и ширины, после чего обеспечить тебя закрытием дневной нормы на 17 дней, я так понимаю, на все время изготовления кольца. Ведь кольцо будешь делать? При этом есть ограничение, что обязательное условие выполнения задания – создание изделия. Ты уже придумал, как его делать будешь? И зачем тебе бруски? Учти, их я делать не умею, у Райна такого рецепта нет, поэтому буду делать на свой страх и риск самостоятельно. Махан, нам обязательно надо выполнить это задание, ты слышишь?! За него дадут 500 репутации! Я получу Уважение и выйду отсюда к чертовой матери! Слышишь?! Ты должен сделать кольцо!

Меня словно током ударило – "На свой страх и риск. Самостоятельно"! Значит, начальник знает, что мы можем выполнить задание, иначе он не дал бы его тем, у кого есть Дружелюбие. Нужно только проявить толику творчества!

По приходу в кузницу нас ждало очередное расстройство. Вот уже несколько недель остальные заключенные обращались к нам только за тем, чтобы купить кольца, и никто даже не пытался устроить нам какую-либо гадость. Расслабились мы, сильно расслабились.

Днем в кузнице работали только мы с Картом, а к вечеру приходило еще порядка 30 человек, гномов и орк, который был Резчиком по дереву. Орк, кстати, оказавшийся довольно нормальным мужиком – с ним было интересно общаться, он не пытался нам льстить, чтобы мы продали ему кольца со скидкой, просто поддерживал разговор и делал это очень умело. Когда он работал, то все его внимание было сконцентрировано на обработке древесины, казалось, он ею живет, ее слышит, что-то ей бормочет. А уж какие изделия выходили из-под его рук, так это

диву можно даться! Обычный табурет превращался после его обработки в произведение искусства, на которое сесть без смокинга казалось кощунством. Вот у кого были золотые руки! Что-то я отвлекся.

Так вот, что случилось – кузница была пуста. Нет, в ней, конечно, находились инструменты для различных специальностей, но не было того, что мы оставляли с Картом. Мешок у меня был еще маленький, начальный, поэтому приходилось периодически оставлять вещи в кузнице, надеясь, что никто их не умыкнет. Несколько недель было все нормально, а тут на тебе. Все чисто. Практически 200 кусков Крысиного мяса, штук 60 Крысиных шкур, 32 Медных слитка, уже не помню, сколько кусков обработанной Крысиной кожи, наверно Карт лучше помнит, вон как изменился в лице. Хотя вру, не все вынесли – мой губозакаточный камень оставили. Гады.

Вызванная в срочном порядке охрана ничего хорошего нам не сказала. Ну, посмотрели мы голограмму, как несколько заключенных выносят наши вещи. Ну, поговорили мы с ними на предмет того, что воровать нехорошо и было бы неплохо все вернуть. Так и получили ожидаемый ответ, что все, что не лежит в личных мешках, то общее. А раз они первые нашли, то слава и почет им, искателям. А ежели мы не согласны с такой постановкой вопроса, то можем возмутиться, набить им лицо и вообще, шли бы мы отсюда, а то отдыхать мешаем.

Раз так, то лавочка с кольцами закрывается. Денег у меня уже достаточно, а торговать кольцами с теми, кто при первом удобном случае меня готов подставить, нет никакого смысла. Я лучше буду продавать их Райну, дополнительно повышая свою репутацию. Кстати насчет Райна. Я думаю, что пришло время отдать ему положенные сорок золотых и получить новую кирку. К тому же, как показала практика, нужно купить себе мешок побольше, чтобы краж больше не происходило.

Райн как всегда колотил что-то в кузне.

– Опять явился? – что-то Райн явно был не в настроении. – Что нужно?

– Обязательства свои пришел исполнять. 40 золотых тебе вернуть, да кирку свою забрать. Держи вот, – протянул я 40 золотых и свою кирку на 15 урона Райну. Насколько я Райна знаю, он должен обязательно повеселеть. Золото пришло!

– Обязательства это хорошо, – как-то напряженно пробормотал Райн, достал кирку и протянул ее мне. – Держи. Еще что? Нет? Тогда не мешай работать.

Получен предмет: Кирка рудокопа Райна.

Урон: 25.
+1 Горное дело.
Потери Бодрости при добыче руды уменьшаются на 10%.
Класс предмета: Необычное.
Ограничения по уровню: нет.

Нет, с Райном определенно что-то творится, только я никак не могу понять, что. Какая муха его укусила? Обычно улыбающийся гном был на взводе, бросался грубыми фразами.

– Райн, а что случилось? Ты же сам на себя не похож. Я же тебе только что сорок золотых предал, а ты ведешь себя так, словно тебя в убытки ввели.

– Так, Махан, кирку получил, можешь быть свободен.

– Райн, даю десять золотых, если ты скажешь, что случилось. Слышишь? Десять золотых просто за информацию! Вот, смотри, – выложил я стопку золотых перед гномом.

Наконец-то! Глаза гнома приобрели свой естественный жадный вид, он весь подобрался и передо мной вновь был прежний ехидный гном. Не знаю, зачем мне это, но так намного лучше. Неуловимое движение рукой и на столе больше не было денег. Ух, Райн красавец, я даже движения не заметил!

– Раз в год у нас на руднике день открытых дверей проходит. К заключенным посетители приезжают, про внешний мир рассказывают. Следующий день как раз через неделю будет. Моя внучка, егоза такая, захотела посмотреть, как руда добывается, как камни находятся. Она у меня без ума от камня, истинная гнома, – с гордостью сказал Райн. – Экскурсию-то я ей проведу, это не проблема, но вот привыкла она, что деда ей подарки разные дарит. А я сейчас придумать ничего не могу. Вот и злюсь на себя – время уходит, а подарка все нет и нет.

– Так может тебе помочь? – бросил я стандартную фразу получения задания, и тут мысленно обругал себя последними словами. Если гном мне задание выдаст, где я ему подарок для внучки найду? Так, нужно следить за своим языком, а то он меня до добра не доведет

– А сможешь? Ежели сможешь удивить мою внучку, то я в долгу не останусь. Сумку тебе подарю на 70 ячеек. Так что, берешься? Только учти, сроку у тебя будет только неделя, не более.

Сумка на 70 ячеек? Ну конечно я согласен! Потом над заданием думать буду.

– Сделаю, уважаемый Райн. Будет через неделю вашей внучке подарок, будет. Недаром же я Ювелир!

Получено задание: "Подарок для внучки Райна".

Описание: В течение 7 дней изготовьте ювелирное изделие, которое сможет удивить внучку гнома Райна. Класс задания: Ежегодное. Ограничение: только для игроков, имеющих репутацию Дружелюбие и выше со стражниками рудника Прика.

Награда за выполнение:
+100 Опыта,
+100 репутации со стражниками рудника Прика,
Сумка на 70 ячеек, постоянная скидка на покупку вещей у Райна на 20%.
Штраф за невыполнение: -500 репутации со стражниками рудника Прика, постоянное увеличение стоимости на покупку вещей у Райна в 2 раза.

***

Прошло пять дней с момента получения заданий, но к их решению я не приблизился ни на шаг. Ну не мог я придумать, что нужно делать. Ежедневно делая по 12 колец, я ни разу не получил ни одного, у которого бы характеристики были больше 1. Ни одного! И что я только не делал, чтобы получить нужный мне результат. Вспомнил момент, когда я создал свое первое кольцо – ежедневно пробовал войти в такое же состояние, но ничего не выходило. Пробовал в режиме изменения характеристик кольца добавлять одновременно несколько букв, но добился лишь того, что после часа экспериментов кольцо разрушилось, утратив всю прочность. У Карта тоже ничего не получалось. Он возился в кузне, делая пластины, но они получались то длиннее, то короче, то кривые, то косые – каждую он должен был делать с помощью молота и наковальни, отливочных форм не было. При этом я понятия не имел, для чего эти пластины мне нужны. Да еще и 20 штук. Но на сегодня хватит. Нужно просто отдохнуть и расслабиться. Вот я и сидел, держа в руках камень. Сидел и просто смотрел в никуда. Постепенно мои мысли сконцентрировались вокруг камня.

Вот странно, что я так привязался к нему. Ведь ничего особенного в нем нет, за месяц, что камень у меня находится, я выучил его вдоль и поперек. Обычный кусок гранита, размером в

половину моего кулака. Набор цифр, воспринимаемый моим мозгом как камень. Но почему я его все время таскаю с собой? Что он мне так покоя не дает? Незаметно для себя я начал подбрасывать камень в руке, следя глазами за его полетом. Вверх – вниз. Почему такие камни вообще падают из жил? В чем их смысл? Они нужны Скульпторам? Тогда бы шанс их выпадения был выше, а разбив очень много жил, я получил камень только один раз. Вверх – вниз. Хотя у Райна действительно их много валятся. И никто их не берет. Вверх – вниз. Пусть я и недолго на руднике, но уже понял, что любая вещь, которая здесь случается, происходит не просто так. Вверх – вниз. Взять это задание от начальника. Для чего он его нам дал? Обычный квест для заключенных, имеющих Дружелюбие и прокачавших основную специальность до определенного значения? Вверх – вниз. Не думаю. У того же Альта наверняка Дружелюбие, Художник прокачен минимум до шестого уровня, но раз Карт не слышал про то, что на руднике выдают задания, то Альт его не получал. Вверх – вниз. Зачем? Лишить нас денег? Глупо – он начальник, мог сказать, что правила запрещают заключенным иметь больше нескольких золотых и все забрать себе. Вверх – вниз. Но он так не сделал. Вверх – вниз… Почему?

Вверх – вниз…

Вверх – вниз…

Вверх – вниз…

После очередного броска я почувствовал, что камень стал непривычным. Нет, не так – неправильным. Перестав подбрасывать, я с удивлением посмотрел на него. Все тот же камень, но я чувствовал, что в нем что-то неправильное, лишнее, фальшивое. Странное ощущение, но у меня было такое чувство, что камню тяжело находиться в такой форме, что он находится в темнице. И это ощущение было таким сильным, что непроизвольно я вытащил Ювелирный бор и принялся убирать все лишнее, чтобы освободить свой камень. Я понимал камень – мы оба находились в темницах, но у камня есть возможность ее покинуть и я подарю ему такую возможность. Где-то на границе сознания мелькнула мысль "Уже с камнями разговариваешь?", но я отмел ее от себя. Камню было плохо, ему нужна была помощь, и я мог эту помощь оказать. А со своим моральным состоянием разбираться буду позже.

Немного нужно убрать здесь. Чуть подпилить здесь. Так, вот тут надо очень осторожно, можно повредить камню. А вот тут вообще все лишнее, сносим. Этот кусок тоже неправильный, а вот этот правильный, нужный, но под другим скосом. Вот теперь другое дело. Так, а что тут у нас…

Сколько это продолжалось, я не знаю, но когда вдруг осознал, что теперь камень, которым я привык играться, имеет правильную форму, я очнулся. Очнулся и сразу же зажмурился, так как свет, который излучал камень у меня в руке, был настолько ярким, настолько насыщенным, что на него было невозможно смотреть. Постепенно свечение угасло, и я смог открыть глаза. Вокруг стояли несколько заключенных, и на их лицах, обычно скрытых за масками нарисованного добродушия, застыло глубочайшее удивление.

В моей груди потеплело, как бывает при прокачке основной специальности, я превратился в свет, взрыв и весь мир перекрасился. Нет, не перекрасился – он стал совершенно другим. Раньше увеличение Ювелирного дела меня настигало в кузне, поэтому на мир я мог смотреть только через дверной проем. В этот же раз стены не смогли от меня скрыть прекрасный мир рудника Прика. И почему с него все стараются сбежать? Ведь он так красив! Краски пожухли, рудник вернулся в свое привычное унылое состояние и на меня начали валиться сообщения.

Получена классовая способность "Суть вещей": теперь вы можете чувствовать суть вещи, не обращая внимания на ее внешний вид. Внимание! Данная способность не позволяет чувствовать суть вещей, скрытых заклинаниями уровня "Заслон сути" и выше. Уровень способности зависит от уровня персонажа.

Получены улучшения навыков:
+1 навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 7.

Вы создали рецепт Ювелирного дела: Ювелирный камень Каменная Роза. Итого рецептов 4.

Создан ювелирный камень: Каменная Роза.
Интеллект +3.
Требуется уровень 5.

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Ремесло. Ремесло влияет на все специальности, определяет способность самостоятельно изучить тонкости профессий, позволяет создавать необычные вещи. С некоторой вероятностью вы можете самостоятельно найти и изучить уникальный рецепт.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

Я с трудом успевал читать мелькающие сообщения и тихо выпадал в осадок. Вот это посидел с камушком. Еще раз прочитав описание Ремесла, я принял эту характеристику. Мне кажется, такая штука в хозяйстве пригодится.

Открыта новая характеристика персонажа: Ремесло. Всего 1.

Теперь же я обратил внимание на камень у себя в руке. Хотя, какой там камень. Я держал в руке небольшую, размером примерно в треть ладони, красивую каменную Розу, сделанную с такой степенью детализации, что на ней можно было рассмотреть капельки росы. И это сделал я? Невероятно! К тому же у меня теперь есть рецепт на создание таких роз, а это значит, что я их могу сделать столько, сколько угодно.

Но и это не главное! Главное же было в том, что Роза увеличивала Интеллект сразу на три единицы. Значит, если ее объединить с кольцом, которое будет на +2, то я выполню задание начальника! К тому же, внучке Райна должна понравиться Роза, если она без ума от камня, так что это задание я точно выполню.

– Махан, ты очнулся! – радостный вопль Карта прервал мои размышления.

– В смысле очнулся? Просто немного посидел, поработал, – удивился я.

– Поработал, говоришь? – ухмыльнулся Карт, присаживаясь рядом. – Если 2 дня просидеть на месте в одной позе, вырезая что-то на камне, не обращая внимания ни на что, это в твоем понимании немного поработал, то да. Чего тут волноваться? Мы тебе еду приносили, а ты на нее даже не реагировал. Пришлось тебя кормить как маленького!

Два дня? Я вырезал Розу два дня? И меня кормили с ложки? Интересное, наверно, зрелище было! Стоп! Как два дня! Сегодня же истекает срок задания от Райна! Сколько сейчас времени?

– Карт, а где Райн?

– Да здесь где-то по территории с внучкой гуляет. Сегодня же у нас день посещений, вот он ей и показывает местные достопримечательности. Про тебя все спрашивал, как ты. Даже подходил к тебе несколько раз, качал головой, что-то бурчал и уходил. Не расскажешь, в чем дело?

– Потом, Карт, все потом. Мне сейчас срочно нужно его

найти!

– Да что его искать, вон он, – указал рукой Карт куда-то мне за спину, я обернулся и увидел Райна с маленькой гномой, которая носилась по нашему руднику со скоростью реактивного самолета. На вид ей было где-то лет десять, черные волосы были собраны в два торчащих хвостика, и довершало эту картину длинное платье в горошек. Прислушавшись, я услышал непрерывную трель вопросов:

– Деда, а когда гранит выпадает, его тебе сдают, да? Деда, а у гранита есть своя душа или нету? Деда, а ты покажешь, что из него можно сделать? Деда…

Повезло Райну с внучкой, повезло. Неожиданно они оказались возле меня, и я увидел вопросительный взгляд Райна. Даже не вопросительный – умоляющий. Я кивнул.

– Постой тут, и никуда не убегай, я быстро, – строго сказал Райн внучке, после чего подошел ко мне и шепотом спросил. – Ну? Получилось?

Я протянул ему Розу, Райн несколько секунд ее рассматривал, после чего его лицо расцвело в улыбке, и он крикнул:

– Егоза, ты куда побежала? Иди сюда, деда тебе подарок приготовил!

В мгновение ока возле Райна материализовалась девчушка. Только поднявшийся вихрь пыли говорил о том, что она пришла своим ходом, а не использовала свиток телепортации.

– Держи. Вот, нашел для такой непоседы достойный подарок, – вымолвил Райн, протянув Розу внучке.

Девчушка нетерпеливо схватила подарок и принялась ее рассматривать. Несколько секунд она смотрела на Розу, потом подняла свои огромные глаза, наполненные слезами и с криком "Мой деда самый лучший гном на свете!" бросилась Райну на шею.

Задание "Подарок для внучки Райна" выполнено. Награда: +100 Опыта, +100 репутации со стражниками рудника Прика, Сумка на 70 ячеек, постоянная скидка на покупку вещей у Райна на 20%. За получением сумки обратитесь к Райну.

– Махан, зайди ко мне вечерком, – радостно прошептал Райн, обнимая внучку. Когда он отпустил ее на землю, то внучка с криками "У меня есть Роза! Деда подарил мне Розу! Мой деда лучший гном на свете!" бросилась носиться по руднику. Ох, не завидую я ее родителям!

Вечером, зайдя к довольному Райну, я забрал у него новую сумку, после чего отправился в кузницу – задание начальника никто не отменял, а осталось всего 10 дней до его завершения.

Едва я приступил к работе, как в кузню зашли три человека. Двоих я не знал, а третьим был Карт, который обычно в это время уже занимался производством Медных слитков. Хотя нет, одного я помнил – он был в той пятерке, которая не сделала свою норму, и мы ей продали свои излишки руды. Пришли еще раз спасибо сказать? Я конечно не гордый, мне даже приятно будет. Но как-то странно все это. Увидев меня, они переглянулись, после чего нерешительно двинулись ко мне.

– Махан, нам с тобой поговорить надо бы, – начал Карт.

– Давай поговорим, я не против, – непонимающе ответил я.

– Давай выйдем, а то тут народа много, – продолжил Карт, оглядывая кузницу. По вечерам кузница, разделенная на две части, была заполнена. В одной стороне кузницы работал Райн, другая была отдана заключенным. Здесь Карт делал Медные слитки, Сакас постоянно вырезал что-то из дерева, Альт рисовал картины, еще пару десятков человек чем-то занимались. В общем, стоял нормальный рабочий процесс.

– Давайте выйдем, раз надо, – ответил я и пошел вслед за этой троицей. Что-то Карт задумал непонятное.

Мы отошли на несколько метров от кузницы, после все остановились и развернулись ко мне лицом.

– Махан, этого человека зовут Бон, он тебе сейчас сам все расскажет. Давно надо было на самом деле, но ты все время занят был, так что все руки не доходили. Давай, Бон.

– Когда ты замочил Бата, в его группе начались волнения, часть народа начала уходить в другие банды, кое-кто решил, что теперь можно и в одиночку делать свои дела. Один такой даже прикололся с мисками. Я с Риком, – кивнул он в сторону третьего, который все время молчал, – тоже решили уйти к банде Грома. Но нам поставили условие – тебя на перерождение пустить. Извини, конечно, но мы хорошо приготовились – купили у Райна камни, растолкли их, чтобы тебе в миску подсыпать. Но вот придурок, что миски украл, спутал нам все карты. Я не успел сделать норму, поэтому если бы не ты, то мне пришлось бы отправляться на перерождение. Ты мне помог, хоть и не должен был. Поэтому вместо тебя мы подсыпали крошку тому придурку. В результате нас не приняли к Грому, так как не выполнили задание, и мы решили пойти к тебе, ведь оставаться одним на руднике очень опасно. На руднике тебя побаиваются, в открытую связываться не хотят. Вон даже Гром и то нашими руками хотел счеты свести. Поэтому мы пошли к Карту, как твоей правой руке и

попросились к тебе в банду. Карт согласился с условием, что мы будет за тобой присматривать. Вот мы последние две недели и смотрели, чтобы тебе никто ничего плохого не сделал, а когда ты с камнем своим завис, вместе с Картом тебя кормили. Только вот с вещами мы оплошали, не знали, что вы в кузнице вот так все бросаете. Испытательный срок, обозначенный Картом, вышел, поэтому мы и пришли к тебе – берешь ли ты нас к себе в банду?

Я даже сел. Прямо там, где стоял, ибо такого я совсем не ожидал. У меня есть банда? А почему я об этом узнаю одним из последних?

– Карт, что тут за хрень твориться? – выдавил я вопрос.

– А ты еще не понял? Тогда я тебе расскажу. Хотя я очень удивлен твоей невнимательностью, раньше ты мне казался адекватным человеком. С того самого момента, как ты отправил Бата с рудника, ты стал центральной фигурой тех, кто занимается прокачкой профессий. Разве ты не замечаешь, что люди к тебе приходят, просят совета, нет? Вспомни случай, когда в кузне поспорили один Кожевник со Скульптором из-за рабочего места? Что было? Ты сказал, что Скульптор пришел первым, поэтому это место сейчас его. И все, вопрос был решен, никто даже слова не сказал, все приняли твои слова как закон. Неужели ты сам не заметил, что на руднике ты занял место пахана ремесленников? Пусть пока и неофициального, но все же пахана.

– Да какой, к чертям собачим, пахан, Карт? О чем ты говоришь? Разве хоть одна зараза может позволить себе у пахана увести его вещи? Так я тебе отвечу – нет, не может. А у нас увели, причем увели неслабо, да еще и послали потом далеко и всерьез.

– Махан, какой же ты все-таки наивный чукотский мальчик, – улыбнулся Карт. – Хотя да, пока ты сидел, не обращая внимания на то, что твориться вокруг, произошло довольно много событий. Запомни, пока ты делаешь кольца, на руднике ты относишься к неприкасаемым – слишком большие плюсы стали получать те, кто ими пользуются. Так что ссориться с тобой ради небольшого опыта в Подлости не будет никто. Ты сидел в отключке, творил, а тебе не только вернули все, что у тебя украли, правда, в денежном выражении, так как те придурки уже все Райну продали, но еще заплатили 30 золотых в качестве компенсации. А в течение месяца на руднике на нас будут бесплатно работать те дятлы, что увели наши вещи, причем проверять, чтобы они не расслаблялись, будут сами заключенные. Тебе были принесены официальные извинения и заверения в мире, правда, лично тебе, как я понимаю, в тот момент было все глубоко пофиг. А вот эти два гаврика не только кормили тебя все два дня, но еще и предотвратили три попытки подсыпать тебе измельченный

камень. Так что поздравляю тебя, Махан – ты теперь лидер тех, кто пошел по пути развития профессий.

– И что мне нужно делать? – выдавил я нехотя из себя.

– Официально получить статус пахана у орка, – ответил Карт, протянув мне какой-то список, – держи, вот список народа, который подписался под желанием перейти под твое управление. Это мы еще спрашивали не всех, а только тех, в ком были уверены. Всего пятьдесят семь человек.

Офигеть. А оно мне надо? Меня кто-нибудь спрашивал, хочу ли я быть главным, отвечать за 57 человек? Наверно это было так явно написано у меня на лице, что Карт усмехнулся и сказал:

– Можешь успокоиться, тебе лично, кроме похода к орку, ничего делать не надо, твоя задача – делать кольца. Все остальное – не твоя забота. Кстати, ты автоматом будешь получать 10 процентов денег, которые получает каждый член твоей банды. Так что твоя работа будет неплохо оплачиваться.

– Хорошо, утром я дам ответ. Такие решения не принимаются за пять минут.

Утром я сходил к орку, протянул ему список и заявил о желании стать еще одним паханом на руднике, руководить людьми, указанными в списке. Орк несколько секунд разглядывал список, после чего в кабинете появился стул и орк произнес:

– Садись. И рассказывай, зачем тебе это.

Я некоторое время сидел и не мог объяснить свое решение. Ночью, когда я его принял, оно казалось мне достойным, правильным. Сейчас же, сидя напротив орка, я уже не был в этом так уверен. Наконец я решился и посмотрел на начальника.

– Я отвечу кратко: нормальным людям дышать будет легче.

Орк задумался на несколько секунд, после чего коротко бросил:

– Кто много на себя берет, с того много и спросится. Запомни это.

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 100 пунктов. Текущий уровень: Дружелюбие. До Уважения 1685 пунктов.

Внимание! Изменение описания характеристики Харизма. Добавлены следующие способности: люди, находящиеся под вашим руководством, получают больше Опыта на "Харизма" процентов.

Получены улучшения навыков:

+1 параметра характеристики Харизма. Итого 3.

Покинув начальника, я отправился в кузню делать кольца. Уже привычным движением рук я скрутил проволоку, соединил концы и получил кольцо. Кольцо как кольцо, ничего особенного. Что там у него со свойствами?

Малое медное кольцо.
Прочность 30.
Сила +1.
Выносливость +1.
Требуется уровень 1.

Ну да, обычное кольцо на +1. Бросив его в кучу к остальным, я достал проволоку, чтобы начать делать новое кольцо.

СТОП! Откуда??? Сломя голову я бросился к куче колец и стал выискивать то, которое только что сделал. Найдя его, я стал рассматривать его со всех сторон, но, не заметил никаких отличий от остальных, я же делал все стандартно. Где рецепт? Открыв книгу рецептов Ювелирного дела, я несколько минут заворожено смотрел на описание кольца:

Малое Медное кольцо.
– Описание: Малое Медное кольцо. Прочность: 30. 1 случайная Характеристика из списка: Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость. Бонус за счет характеристики Ремесло: (Ремесло) случайных Характеристик из списка: Сила, Ловкость, Интеллект, Выносливость, Ярость. Требуется уровень: 1;

-

Требование производства: уровень Ювелирного дела 2;
– Ингредиенты: 2 Медные проволоки;
– Инструменты: Набор Ювелира;

1 случайная Характеристика за счет характеристики Ремесло… Если Ремесло увеличивает количество дополнительных характеристик на моих кольцах, то тогда нужно вложить в него максимальное количество свободных очков характеристик. Недаром же у меня осталось 22 штуки. Иметь кольцо на +23 с

возможностью изменения характеристик в любой момент – это просто рай для начинающего игрока. Сказано – сделано. Остановившись, я открыл окно своих характеристик.

Внимание, характеристика Ремесло не может быть увеличена путем добавления очков характеристик!

Чтоб тебя! Выходит, простым способом Ремесло не поднимается. Тогда как? Эх, гайд бы сюда сейчас, я бы быстро разобрался, что да как. А так приходится разбираться во всем самостоятельно, тыкаясь везде, как слепой котенок. Найдя Карта, я рассказал ему про Ремесло, про то, как оно действует на производимые мною кольца. Не знаю, что подействовало на Карта, мои слова или то, что он уже 8 дней старался сделать пластины, но у него получилось. Получилась пластина с заданными параметрами. Довольный Карт отдал мне ее, а сам приступил к изготовлению оставшихся, а я пошел думать, для чего мне эта пластина нужна.

Самый простой вариант, который приходил мне в голову, это соединить края пластины между собой, немного отшлифовать и все, кольцо готово. Но как на него крепить камень?

Вечером, так и не придумав, что делать с этой пластиной, я пришел к Карту. К моему удивлению, он доделывал уже 20 пластину, усердно молотя по ней молотком. Значит, оставшееся время он будет свободен. А после того, как мы сдадим задание, так и вовсе уйдет с рудника. Надо бы его попросить сделать что-нибудь лично для меня, чтобы сохранить на память. Хотя, что может сделать Кузнец/Кожевник? Внезапно меня озарила догадка! Я знаю, что он может сделать!

– О, Махан, как хорошо, что ты зашел. Представляешь, я уже закончил! Трудно было только с первой, пока приноровился, а потом пошло как по маслу. Так что давай, Махан, не подведи меня! Теперь все зависит только от тебя!

– Это ты конечно молодец, но Карт, я тут к тебе по делу, – сказал я и описал Карту свою задумку. – Сделаешь?

– Махан, да ты что? Я же не умею этого делать!

– А пластины ты умел? Тут же не надо ничего выверять, чтобы было все миллиметр к миллиметру – давай вместе посидим, подумаем, что да как. Я уверен, ты справишься! Ты через неделю планируешь валить с рудника, так что хоть память о тебе будет.

– Значит, ты уже знаешь, зачем тебе пластины?

– Понятия не имею. Просто если за оставшееся время не придумаю, то соединю Розу и кольцо, вот и получится нужный

результат. Но ведь тебе не просто так было дано задание сделать эти чертовы пластины. Нужно думать, для чего они. Так что я буду думать, а ты делай то, что я тебя прошу. Хорошо?

– Договорились, если первую часть я сделаю легко, то вот со второй могут возникнуть определенные трудности. Ну ладно, это мои проблемы как с ними справится, я прав?

Получены улучшения навыков:
+10% параметра характеристики Харизма. Итого 30%.

– Абсолютно. Кстати, сообщи народу, что с сегодняшнего дня я могу делать кольца на +2 к характеристике, цена будет 5 золотых за кольцо. Вдруг кому нужно, пусть приходят.

– И ты еще спрашиваешь? Да я первый в очереди! Ты мне сделал? А проблем со сбытом колец никаких не будет. К тебе очередь уже на неделю вперед образовалась, так что давай делай, мне сейчас деньги нужны будут, – довольно улыбнулся Карт. Ну да, он уже одной ногой на свободе. Завидую я ему… Как же я без него тут жить буду?

Оставив Карта выполнять мою просьбу, я пошел к Райну. Для моей задумки нужны были камни, и если с пластинами я не могу еще разобраться, не ложились они в кольцо, да еще 20 штук, то с камнями я знал, что нужно делать.

– Райн, привет. Как внучка, понравился ей подарок? – Начал я, когда дошел до работающего гнома.

– О, уже все уши родителям своей розой прожужжала. Носится с ней все время, из рук не выпускает. Меня добрым словом вспоминает все время. А ты чего пришел?

– Да вот хочу купить у тебя 20 гранитных камней. Помнится, ты говорил, по медной монете за штуку готов их продать.

– Ты бы еще вспомнил, что я тебе год назад говорил! – гнома как подменили. – А инфляция? А налоговые сборы? Ты знаешь, сколько с нас дерут за то, что камни тут лежат? Не могу я за медный тебе их продать. Каждый камень теперь стоит 1 золотой, и это еще тебе скидка, как оптовому покупателю.

Тридцать минут спора с гномом ни к чему не привели. Золотой за каждый камень, и все тут. Я даже Торговлю не поднял ни на процент. Как ее тут повысишь с таким упертым гномом. Блин, мне же обещали скидку 20% на все товары, я такое задание для Райна сделал! Гном черствый!

– Хорошо, Райн, договорились, – сдался я. – 20 камней по золотому за штуку. Но только камни выбираю я сам!

– Конечно сам, – удовлетворенно сказал гном. – Нечего мне еще в этой куче копаться. Плати 10 золотых за то, чтобы

выбирать, и вперед. Где куча, ты знаешь.

– Райн, да что это такое? Ты что, решил на мне бизнес сделать? За что такие цены? 10 золотых, чтобы просто поковыряться в куче?

– Ну да, а что ты удивляешься? У нас тут сейчас кризис, жесткая недостача Медной руды, по твоей, кстати, вине. Так что вот так вот приходиться крутиться, чтобы по миру не пойти.

– Райн, у нас на зоне вроде бы не продают алкоголь, где достал? Готов за 30 золотых купить бутылочку.

– Это ты о чем? Какой алкоголь? – удивился гном.

– Как какой? Обычный, который ты употребил перед тем, как я к тебе пришел, и который тебе все мозги затуманил. Ладно, ты забыл, кто твоей внучке подарок сделал. Бывает такое с гномами, это я слышал. Но о какой недостаче ты говоришь? Да, мы скупаем сейчас практически все излишки руды, но ведь средний уровень Горного дела у нас на руднике за последний месяц скакнул с 9 до 11. Все стали тебе сдавать на 20 Медной руды в день больше. А кто, если не ты, забирает все излишки, что остаются после переработки? Мне на проволоку нужно только половина слитка, где вторая половина? Ее Карт переплавить не может, тут ограничение четкое, но наш добрый, а главное хозяйственный гном остатки слитка забирает себе, разве не так? Да еще совершенно бесплатно! И так с каждой сделанной на руднике вещи! Да ты на отходах делаешь больше денег, чем на простой руде, которую тебе сдавали в виде излишков! И наверняка у тебя есть возможность остатки от слитков переплавлять и делать новые. Вот скажи мне, что это не так, скажи! Я тебя знаю, ты врать в лицо не будешь – если на руднике не увеличился доход с того момента, как я делать кольца начал, то я тебе сейчас же заплачу 60 золотых, чтобы в куче покопаться. Ну же, Райн, хочешь заработать много денег? Но если я прав, то брать 10 золотых за то, чтобы покопаться в куче камней, это свинство Райн. Большое такое гномье свинство!

Получены улучшения навыков:
+1 параметра характеристики Харизма. Итого 4.
+1 навыка специальности Торговля. Итого 5.

– Но за каждый камень, Махан, с тебя золотой, – недовольно пробурчал гном. – Это не моя прихоть, это начальник наш такую цену установил, когда ты Розу сделал.

Оставив Райна одного, я пошел к куче. Для моей задумки нужно было всего 8 камней, но рисковать я не хотел, поэтому решил перестраховаться. Я крутил каждый камень в руке,

прислушиваясь к себе, но ничего такого сверхъестественного не чувствовал. Наверно, чтобы видеть суть вещи, нужно с каждым камнем походить пару недель, как я делал это с Розой, после чего я пойму, что они из себя представляют. Поэтому я выбрал случайным образом двадцать камней и пошел на свое Шаманское место. Нужно приступать к реализации моего плана.

Глава 7. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 3

Вечером я был свидетелем забавного аукциона. Собравшиеся большой толпой заключенные спорили между собой на предмет очередности покупки колец, увеличивающих характеристики на 2. В какой-то момент кто-то крикнул, что готов вне очереди купить кольцо за 5,5 золотых, толпа на несколько секунд затихла, а потом понеслось…Через пару часов Карт принес мне список очередников, посмотрев который, я немного был шокирован:

– Дирк. 4 кольца Сила +2 по 11 золотых за кольцо

– Гром. 4 кольца Сила +2 по 11 золотых за кольцо

– Альт…

Всего в списке было пожелание на приобретение 94 колец суммарной стоимостью около 800 золотых. С моим текущим уровнем Ювелирного дела – это примерно четыре-пять дней напряженной работы, так что упускать такую прибыль нельзя ни в коем случае.

Утром я пару часов потратил на создание Розы, уменьшив ее в размере примерно раза в три, после чего попробовал объединить ее с уже имеющимся кольцом. Затем с вновь создаваемым. Затем просто прикрутил Розу к кольцу, но результата не было: количество характеристик не увеличивалось. На кольце было +2, на Розе было +3, но когда я объединял их вместе, то +5 не получалось. Выходило только на +3 Интеллекта, хоть ты тресни. Через два часа опытов я опустил руки. Зря я радовался, когда думал, что задание орка уже выполнено. Все оказалось не так тривиально: перстень, а я задумывал сделать именно перстень с камнем, совсем не получался. Получался, конечно, но всего на +3 к Интеллекту. Когда я поменял Интеллект Розы на Силу, чтобы результат был полезен для рудника, Роза превратилась в каменную пыль, а перстень из +3 превратился в кольцо +2. Печально. Потратив еще несколько часов на создание уже третей Розы, только уже оригинального размера, я положил ее на стол, разложил вокруг нее пластины и стал думать. Хотя думать не получалось, я как баран на новые ворота уставился на пластины. В голове не было ни одной мысли. В какой-то момент я понял, что в кузнице кроме меня и Карта есть еще кто-то. Вернувшись к действительности, я огляделся.

Альт стоял возле стола и смотрел на пластины, бормоча при этом что-то себе под нос.

– Махан, – обернулся он на меня, когда я подошел поздороваться и уточнить, что он тут делает. – Я тут пришел к Райну краски купить, да заметил у тебя на столе пластины. Скажи, а ты уже знаешь, какой рисунок будет на твоей цепи?

– Цепи? – удивился я.

– А что, разве ты делаешь не Губернаторскую Цепь? Еще до того, как сесть в тюрьму, я видел несколько картинок, где Губернаторы ходили с такими вот цепями – соединенные между собой фигурные пластины, с символом города снизу. Вот если вот эту Розу условно назвать символом провинции, – сказал Альт, начав двигать пластины по столу, – а эти соединить, то получится довольно-таки красивая цепь. Только из пластин тебе нужно будет что-то интересное вырезать, под тему Розы, а то будет выглядеть убого. Вот такую цепь Губернаторы и носят.

"Мне нужен подарок для Губернатора, чтобы подтвердить статус моего рудника как одного из лучших" – вспомнил я слова начальника. И тут меня осенила догадка – орк знал, что нам нужно делать, но оставил нам самим искать правильный путь! Именно поэтому Карт получил задание на пластины. А вот я – полный дятел! Почему нужно было так зацикливаться на кольцах? Ведь я еще и цепочки умею делать, только вот совершенно об этом позабыл – пока есть спрос на кольца, делать цепочки смысла нет. Если бы не Альт, то скорее всего я бы о них даже и не вспомнил.

– Альт, хочешь получить пару колец на +2 к Силе? – спросил я Альта и, увидев его заинтересованное лицо, продолжил: – Ты совершенно прав, мне нужна какая-то картинка, которую можно вырезать из пластин. Только я могу вырезать, а не рисовать. На руднике никто, кроме тебя рисовать не умеет, так что мне нужна твоя помощь. Ты рисуешь на каждой пластине картину, которую надо вырезать, а я тебе за это делаю 2 кольца? Договорились?

Получены улучшения навыков:
+10% параметра характеристики Харизма. Итого 40%.

Отправив довольного Альта рисовать на пластинах картинки, я несколько часов посвятил изготовлению колец и консультированию Карта – у него очень туго шло с моим заказом. Отдельные элементы получались хорошо, но вот когда нужны было их соединять, тут и возникала проблема: Карту все время не хватало пары рук, которые вот тут бы поддержали, вот тут бы стукнули, вот тут бы сжали. Но, матерясь и коря весь свет, что согласился на такое неблагодарное занятие, он не отступал. "Обещание нужно выполнять", – твердил Карт себе под нос, в

очередной раз испортив заготовку.

Ближе к концу дня у меня, наконец, появилось возможность поработать на себя. Прислонившись к стене кузницы и достав первый камень, я закрыл глаза и постарался почувствовать, чем хочет стать этот камень. Просидев так несколько минут, понял, что камень хочет быть камнем, ибо я не почувствовал ничего. Интересно, а если по-другому поступить?

Вновь закрыв глаза, я постарался нарисовать в своем воображении ту фигуру, которую хочу получить. Вначале шло туго, фигура постоянно расплывалась, становясь то Розой, то киркой, пару раз даже Крыса смотрела на меня в моем воображении, но я усилием воли отметал эти видения и начинал заново. Я знал, что хочу получить, осталось только заставить мозг это нарисовать. Наконец искомый объект был получен: передо мной была трехмерная проекция изделия. Теперь самое интересное. Представив рядом с получившийся проекцией кусок камня, я постарался их объединить, вписывая свой объект в камень. Вначале камень и изделие отталкивались как два однополюсных магнита, но настойчивость и моя баранья упертость сделали свое дело. Виртуальная фигура вписалась в виртуальный камень. Довольный полученным результатом, я открыл глаза.

Получена классовая способность "Изменение сути": вы можете изменять суть вещи. Внимание! Данная способность работает только с неодушевленными предметами и не позволяет изменять суть вещей, защищенных заклинаниями уровня "Заслон сути" и выше. Уровень предмета, у которого можно изменить сущность зависит от уровня персонажа.

Вот теперь-то я почувствовал неправильность и фальшивость камня. И даже знал почему – я чувствовал суть камня, камень хочет быть той вещью, суть которой я только что в него внедрил. А ведь какие перспективы для дальнейшего творчества это открывает! Быстро убрав из камня все лишнее, я посмотрел на сообщения о том, что я создал новый рецепт Ювелирного дела и Ювелирный камень, обладающий +1 к выносливости. Также на 9% поднял Ювелирное дело, но вот что странно, за созданный рецепт Ремесло не повысилось. Значит, Ремесло повышается не за созданные по уже обкатанному сценарию вещи, а за действительно уникальные предметы. Хорошо, запомню на будущее. Главное, что у меня получилось, и я не завис на пару дней, как в прошлый раз. Мне осталось создать всего 7 предметов, чтобы моя задумка удалась.

По новому созданному рецепту я в течение следующего дня сделал из камней задуманные мною вещи, правда, при этом разрушив практически половину камней. Когда у некоторых камней изменялась суть, они рассыпались в пыль. Наверно очень сильно не желали становиться тем, что я им предлагал. Это их выбор, не зря же я взял камней с запасом. Отдав Карту полученные вещи и объяснив их смысл, я принялся за кольца – список никто не отменял, а люди уже спрашивать начинали, когда же до них дойдет очередь.

Через два дня Альт принес разрисованные пластины. Разложив их на столе, я смотрел на рисунки. С одной стороны, у Альта определенно есть талант – на каждой пластине был нарисован какой-то цветок, многие были переплетены листьями, на некоторых даже нарисованы капельки росы. На одном из цветков я даже обнаружил муравья. Но с другой стороны – он очень далек от реальной жизни. Когда я спросил его, как же это все можно вырезать, он пожал плечами и сказал, что его задача – придумать, а моя – думать, как это делать.

Вооружившись резцами, напильниками и полотнами по металлу, я приступил к творению, снимая с пластины миллиметр за миллиметром. Кузню заполнил такой противный и зубодробительный скрежет, что Карт, пробурчав что-то, вспомнил, что у него очень много дел в бараке, оставив меня одного. В какой-то момент, потеряв концентрацию, я сделал лишнее движение, и пластина попросту развалилась на несколько частей. Недоуменно я посмотрел на оставшиеся пластины. Это что, получается, если я что-то сделаю неправильно, то пластина попросту развалиться? С одной стороны это понятно, 20 пластин очень много для Цепи, но если мне придется работать как саперу, то скорость обработки пластин сильно упадет. А у меня всего 5 дней впереди.

Закрутив в тисках следующую пластину, я с еще большей осторожностью принялся ее обрабатывать. Уже не миллиметрами, а микронами я отрезал лишние куски, как тут…

– Махан, сколько можно шуметь? – недовольный Карт вернулся в кузню. – Ты же всем мешаешь, от твоей работы по всему руднику стоит такой противный звук, что зубы сводит.

Дернув от неожиданности полотно, я получил обломки второй пластины.

– Эй, а ты зачем пластины разрушаешь? – спросил удивленный Карт, увидев, что я перебираю в руках обломки. – Я их неделю делал, а ты, смотрю, уже вторую поломал. Совсем не получается?

Отрицательно покачав головой, я взял пластину с одним из

самых простых рисунков и пошел размышлять. Что-то я делаю неправильно, но вот что…

Закрыв глаза, я мысленно создал пластину. К моему удивлению это получилось довольно легко, наверно сказывается практика. С рисунком на пластине пришлось повозиться, но его я тоже смог представить на пластине. Имея трехмерную модель пластины, можно было начать конструировать. Как только я мысленно коснулся пластины, чтобы вырезать лишнее, она свернулась в кольцо. Ясно, в этой железке заложена суть кольца, только я почему-то ее не чувствую. Наверно уровня моего еще на это не хватает. Тогда получается, что если я начну вырезать рисунок, пластина развалится, как и предыдущие. Засада.

Как только я разогнул кольцо обратно в пластину, краем сознания услышал резкий звук разрывающейся стали, а моя виртуальная пластина распалась на много частей. Открыв глаза, я увидел, что у меня в руках лежат обломки погнутой пластины. Получается, если я занимаюсь конструированием в своем сознании, в реальности происходит реализация? Значит, я действительно создал кольцо из пластины, а затем его сломал? Довольно удобно, на самом деле, когда не надо самому работать руками, но нужно будет с этим моментом детальнее разобраться. С кольцами из проволоки такие вещи у меня не получались – я строил их модель в голове, деформировал их, но в реальности ничего не происходило. Почему же здесь получается? Из-за того, что я держал исходный материал в руке? Обязательно надо разобраться, это умение очень пригодится при дальнейшей работе.

Морально отдохнув, я продолжил. У меня осталось 17 пластин, а для нормальной цепи нужно не менее 15. Значит, есть еще максимум 2 попытки разобраться с правилами.

Очередная пластина возникла у меня в сознании.

Значит, внутри каждой пластины сидит сущность кольца. А что, если ее заменить на другую? Нарисовав в воображении отдельно рисунок, я постарался соединить его с пластиной. Опять возникло противодействие однополюсных магнитов, я немного надавил, раздался хлопок, и у меня осталось 16 пластин. И всего одна попытка. Просить делать дополнительные пластины Карта нельзя – он может не выполнить задание, ему четко сказали: нужно сделать не более 20 пластин. Сделает больше – провалит задание.

Следующая пластина разлетелась, когда я отложил виртуальное конструирование и попробовал еще раз ее вырезать с помощью инструментов. Все, теперь я как сапер – без права на ошибку. Осталось только решить, как делать – в реальности или в

режиме конструирования.

Четыре дня я не подходил к пластинам. Полностью закончил с кольцами по списку, поднял на Крысах репутацию на 56 пунктов, теперь до Уважения мне осталось всего 1629 очков. Время, отведенное на выполнение задания, уходило, но как только у меня появлялись мысли делать цепь, как тут же непроизвольно начинала колотить мелкая дрожь. Я боялся, что у меня может не получиться, что из-за меня Карт не выйдет на свободу. И чем меньше оставалось времени, тем больше усиливался этот страх. В конце концом я довел себя до такого состояния, что стал сомневаться, что задание вообще может быть выполнено.

Карт все время молчал, не подгонял меня и лишний раз не дергал, видя мое состояние. Даже новые очередники за кольцами стали приходить только в конце рабочего дня, лишь бы не видеть бешеного Шамана.

Завтра день сдачи задания орку.

– Знаешь, Махан, – Карт присел рядом со мной. Посмотрев на разложенные в форме цепи пластины с Розой во главе, он продолжил. – Я вот думаю, что тебе не стоит так сильно париться. Даже если у тебя ничего не получится, последний месяц показал мне, что жить на руднике можно не только за счет использования другого человека, но и за счет себя самого. Когда выйду из тюрьмы, я даже планирую заняться кузнечным делом. Ты не поверишь, но мне понравилось махать молотом, смотреть, как получается какой-то результат. У нас на руднике очень неплохая возможность в этом потренироваться, так что если завтра мы не выполним задание, это не будет крах всего мира. Жизнь продолжится и дальше. Ты также продолжишь делать кольца, а когда достигнешь предела по своим текущим специальностям, начнешь качать себе Кузнечное и Кожевенное дело. Так что не смотри на невыполнение задания, как на свой проигрыш. Нужно смотреть на вещи целиком, а не выделять какие-то детали. Пусть и такие болезненные.

Горько вздохнув, Карт поддерживающе похлопал меня по плечу и ушел в барак. Меня же не оставляла мысль, что только что Карт дал мне огромнейшую подсказку, вот только какую? Прокручивая в голове раз за разом разговор, некоторое время я не мог понять, что же меня зацепило. Внезапно меня словно ударило током: "Нужно смотреть на вещи целиком, а не выделять какие-то детали".

Посмотрев на разложенные пластины с нарисованными цветами, я все понял. Смотреть целиком! Сев удобнее, я закрыл

глаза и начал формировать в своем воображении одну пластину за другой. Долго и тяжело, но я чувствовал, что делаю все правильно. Когда все пятнадцать пластин выстроились у меня перед глазами, я добавил к ним Розу. Все, теперь можно приступать. То, что я делал раньше, кроме как насилием над пластинами не назовешь – я их гнул, присваивал какие-то неправильные сути. Все не то. То, что мне нужно, лежит в другой плоскости.

Мысленно я отделил от каждой пластины нарисованный Альтом цветок и убрал пластины в стороны. Они мне только мешают. Основная работа должна идти с рисунком, а не с пластинами. Взяв первый цветок и еще раз насладившись его красотой, я начал делать его объемным. Рассматривая получившуюся модель со всех сторон, я то тут, то там поправлял ее, добавляя детали, которые на начальном рисунке были невидимы. Через некоторое время передо мной очутилась не плоская проекция рисунка, а красивый трехмерный цветок, обвитый с разных сторон широкими листьями, по которым скатывались капли росы. Да, это тот результат, что мне нужен. Такой цветок будет великолепно смотреться в сочетании с моей Розой.

Повторив такую же операцию со всеми остальными рисунками, я объединил их в цепь, добавив в качестве вершины свою Розу. Получившийся результат был великолепен, но он был всего лишь прозрачной проекцией. Оставалось сделать самое главное – сделать цепь материальной. Вернув отложенные в сторону пластины, я разместил их в таком же порядке, как и цепь, а затем медленно повел друг навстречу другу. Если бы в режиме конструирования я мог бы закрыть глаза, я бы обязательно их закрыл, такое нервное напряжение меня охватило. Вот он, момент истины – либо пан, либо пропал. Сейчас я мог потерять даже свою Розу.

Цепи соединились, и вместо того, чтобы сломаться, пластины стали растекаться по проекции цветков, делая их материальными. Получилось! У меня получилось! Повертев еще некоторое время перед глазами получившуюся цепь, я открыл глаза. Несмотря на то, что уже смеркалось, вокруг меня было светло: в моих руках ярко пылала цепь из цветков.

Создан предмет: Камеамиа (имя изделия присвоено автоматически).

Интеллект +6,

Выносливость +5.

Класс предмета: Уникальный.

Требуется уровень 10.

Получены улучшения навыков:
+1 параметра характеристики Ремесло. Итого 2.
+1 навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 8.

Внимание! Данный предмет не может быть повторен. Рецепт отсутствует.

Вы создали Уникальный предмет. Ваша репутация со всеми ранее встреченными фракциями увеличивается на 100.

Положив Камеамию в сумку, я пошел за Картом. Нужно идти сдавать задание, и плевать на то, что уже ночь. До утра такие вопросы терпеть не могут.

– Махан, ты головой не ударился, случайно? – спросил Карт, когда я потащил его к начальнику. – Ночь на дворе, орк спит уже давно. А тут мы такие: извините, у нас ничего не получилось. Он и так будет спросонок злой, а как услышит, что у нас не получилось, так и вовсе порвет нас как тузик грелку. Опомнись!

Ага, Карт же не знает, что у меня получилось, он в меня все-таки не верил. Ничего, сюрприз будет.

– Карт, до утра ждать нельзя. Поверь мне. Никак нельзя…

– Вам не кажется, что ночь – не самое лучшее время мешать мне думать? – привычный бас начальника даже радовал в какой-то степени. Я достал Камеамиа из сумки и положил на стол начальника.

– Мы выполнили задание. Даже перевыполнили немного. Мне кажется, что наш рудник подтвердит статус лучшего.

Орк молча взял цепь в руки. На несколько мгновений, я был в этом уверен, его губ коснулась улыбка, но тут же пропала, оставив за собой только тень.

– Да… – орк несколько минут помолчал, держа Камеамиа в руках, затем поднял на нас глаза и спросил: – Вы еще здесь? Я считал, что находится в здании администрации после захода солнца запрещено.

Задание "Подарок для Губернатора" выполнено. Награда: +500 Опыта, +500 репутации со стражниками рудника Прика, +3 специальности Ювелирное дело.

Получен уровень!

До Уважения мне осталось всего 1029 очков, поэтому если сейчас активно заниматься Крысами, позволяющими мне поднять репутацию по 50 очков в день, то я смогу получить Уважение уже через 22 дня. Меньше месяца! Получается, что меньше, чем через три месяца с момента попадания на рудник я уйду в общий игровой мир. И плевать на то, что еще три месяца нужно будет пожить в каком-то поселении. Главное, что уйду с рудника.

Внезапно раздался какой-то мелодичный перезвон, и над головой Карта возникло свечение.

– Значит, решил нас покинуть? – хмыкнул орк, глядя на недоуменное лицо Карта. – Комиссия по переводу уже сегодня рассмотрит твое дело. Завтра вечером со всеми вещами я жду тебя у себя.

Последнее утро Карта на руднике застало его в делах. Карт носился по руднику как ошпаренный, стараясь ничего не забыть – с кем попрощаться, у кого собрать для меня пожелания о кольцах. Ко мне он особо не подбегал, принес весь свой запас слитков в количестве 400 штук и тут же убежал: как я понял, меня он оставит на сладкое. Ну да ладно, раз я десерт, то приготовлю к десерту небольшую изюминку. Отправившись в кузню, несколько часов повозился с тем, чтобы сделать Карту новые кольца, которые, благодаря вчерашнему повышению Ремесла, я теперь мог делать на +3. Карт Воин, поэтому по моим расчетам ему пригодится 5 колец на Силу и 3 кольца на Выносливость. "Надо будет и себе завтра такие же сделать", – мелькнула мысль.

Уже уходя из кузни, я остановился и, хлопнув себя полбу, вернулся к рабочему месту. Ну что за наваждение – все кольца, да кольца. А как же цепочка? Почему-то я все время о ней забываю, хотя иметь дополнительные +3 к характеристикам на начальном уровне очень приятно.

Вытащив из сумки Медную проволоку, которую заранее наделал чуть ли не в промышленных масштабах (около 200 штук), я стал изучать рецепт по изготовлению цепочки. Сложного ничего не было – цепочка была простая, состоящая из небольших, соединенных меду собой колечек. Никаких наворотов, но это даже хорошо, значит, у меня точно получится. Потратив несколько часов на работу, я соединил концы получившейся цепочки. Теперь все – пусть и неказистая, местами с кривыми кольцами, хотя почему местами, она вся была с кривыми кольцами, цепочка делала то, ради чего была сделана: увеличивала характеристики на +3. А внешний вид не так уж и важен, можно и под курткой носить. Немного подумав, я решил, что пока Карт еще занят, то можно и себе сделать такую же, теперь должно пойти быстрее, руки-то уже помнят, что делать.

Быстрее не получилось. Те же несколько часов монотонной работы по созданию колец и последующему их соединению, сократить мне не удалось. Когда я закончил со своей цепочкой, народ уже начал идти с рудника – наверняка скоро и Карт должен ко мне прийти.

– Знаешь, а собираться отсюда, непростое дело, – сказал Карт, когда все-таки дошел до меня. – Десять лет это все-таки хороший срок для того, чтобы обрасти связями, привычками, устоями. С какой-то стороны мне даже жаль это все бросать. Привычка – страшная штука, оказывается. Фиг его знает, куда меня распределят и как ко мне будут с этой чертовой повязкой относиться. Вместо меня твоей правой рукой, которая будет решать все вопросы, станет Сакас. Если что, можешь ему полностью доверять, я его хорошо знаю. Кстати, я тут твой заказ доделал, принимать будешь? – резко изменил тему Карт

– Конечно, буду. А то свалишь сейчас отсюда с ним, ищи тебя потом по всей Барлионе.

– Ну, тогда держи, – сказал Карт, передавая мне предметы. А я стал рассматривать их свойства.

Кожаная куртка. На первый взгляд такую куртку могли делать все Кожевники. Но вот что ее отличало от всех остальных, в куртку была вделана кольчуга из меди, над которой Карт бился около недели. Пускай такая кольчуга и уступает стальной или мифриловой, но с чего-то надо же начинать? Шесть Ювелирных камней, которые я передал Карту, были искусно вставлены в Куртку в виде пуговиц, делая ее внешний вид намного привлекательнее стандартной куртки. Я все время боялся, что с пуговицами выйдет такая же история, что с Розой и кольцом, то есть они не будут складываться, но вышло все так, как и задумывалось.

Блин! Вот почему у Карта нет Ремесла? Дополнительная характеристика очень органично бы смотрелась на такой куртке. Ладно, чего горевать о том, что невозможно.

Кожаные штаны. Оставшиеся две пуговицы пошли на штаны, увеличивая их Выносливость на 2 единицы.

Кожаные штаны Карта из Крысиной шкуры.

Прочность: 50.

Защита от физического урона: 12. Бонус за вставки: Каменные пуговицы +2 Выносливости.

Класс предмета: Редкий.

Требуется уровень 6.

И Кожаные сапоги. С ними Карт ничего особого придумать не мог, поэтому просто добавил прочности в виде медной кольчуги.

Кожаные сапоги Карта из Крысиной шкуры.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 12.
Класс предмета: Редкий.
Требуется уровень 6.

Немедленно надев полученные вещи, я посмотрел на свои характеристики. С моими восемью кольцами на +2 Интеллекта, да такими вещами от Карта они должны принять интересный вид.

11 Выносливости, 3 Ловкости, 5 Силы, 27 Интеллект, 42 Брони, 27 свободных очков характеристик… Для моего седьмого уровня это было очень неплохо.

– А это тебе уже лично от меня, – продолжил Карт, достав еще один предмет. – Уж больно непривычно на тебя смотреть, когда ты то по камню бьешь, то по кирке. Не дела это для Шамана. Я тут с Сакасом, это который Резчик по дереву, поработал, вот что вышло. – И Карт передал мне какой-то предмет.

Взяв его в руки, я первое время не поверил своим глазам. Бубен, самый настоящий бубен, с корпусом из дерева и обтянутый Крысиной кожей. От радости я даже и слова промолвить не мог – почему же я раньше сам не догадался попросить Карта сделать мне такое?

Шаманский Бубен.
Прочность: сломать невозможно.
Описание: Использование Шаманского Бубна во время камлания уменьшает время призыва Духов на 20%.

Теперь я даже на настоящего Шамана стал похож. Завтра сделаю себе кольца на +3, так вообще стану Шаманским монстром! Кстати, кольца…

– У меня для тебя тоже есть подарок, – сказал я, вытаскивая кольца и цепочку. – Сделал тут сегодня, +3 к каждому. Ну и цепочка – тебе первому. Я хотел было в них еще и камни добавить, но Роза упорно не желает вставляться в кольца, а пуговицы в них вставлять – это как-то неправильно. Так что извини, только на +3 получились.

– Ничего, это тоже достойный подарок, спасибо тебе за все. Теперь пора прощаться, – несколько минут мы молча постояли рядом. Говорить вообще не хотелось, только какой-то комок

застрял в горле. Никогда не думал, что смогу вот так привязаться к человеку – мне жаль с ним расставаться.

– Ладно, что мы как бабы какие-то. Будем живы – не помрем! – бросил Карт, окинул взглядом рудник, вздохнул и продолжил: – Как выйдешь, найди меня. Вдвоем будет проще срок коротать. Я планирую остановиться в Анхурсе, есть у меня там знакомый. В таверне "Дикая лошадь" оставишь мне записку, я тебя найду. Договорились?

– Договорились.

Глядя, как Карт идет в администрацию, я невольно задумался. С ним я познакомился чуть больше двух месяцев назад, что на самом деле довольно немного, но и достаточно, чтобы узнать человека. И как человек он мне нравится, поэтому первое время мне его будет сильно не хватать. Ну и ладно, прорвемся. Когда выйду, обязательно его найду. За Картом закрылась дверь, и я пошел к Райну – с этого дня мне придется работать одному. Хотя… У меня же есть больше 50-ти человек в подчинении и новая правая рука – Сакас. Надо будет у него узнать, что вообще делает правая рука пахана на руднике?

Глава 8. Рудник Прика. Первые месяцы. Часть 4

Первый день на руднике без Карта я решил провести на своем участке и помахать киркой. Конечно, я понимал, что рудой я обеспечен на все время – работающие на меня воры стабильно снабжали рудой, да и в сумках у меня было порядка 130 кусков на черный день. Но мне хотелось отвлечься от уже приевшегося создания колец. Надо будет, конечно, себе кольца на +3 наделать, придумать, как делать перстень. Идея вставить камень в кольцо хороша, но для этого нужен специфичный камень, ни Роза, ни пуговицы не подходят. Надо думать. Но это все потом, сейчас мне хотелось просто помахать киркой. По дороге на рудник, видя удивленные взгляды заключенных, мне пришла в голову мысль, что пока надо будет молчать о том, что я могу делать вещи на +3. Чувствую я, что как только такая информация просочится, у меня опять появится список желающих прикупить пару колечек. Сначала надо сбыть все кольца на +2, их осталось около 20 штук, не выкидывать же. С созданием новых колец я решил повременить: денег пока достаточно, а мне нужна смена деятельности, раз уж сменить место пребывания в ближайшее время не получится, иначе я свихнусь. Поэтому, закинув кирку на плечи, я шел к своим 20 жилам. Восемь колец на +2 Силы, цепочка на +3 и одежда, которую сделал для меня Карт, позволят мне даже без воды разбить эти 20 жил максимум за четыре часа. Вот немного поработаю физически, а потом посмотрим, что можно делать с кольцами и цепочками.

Я составил для себя план – за оставшийся месяц жизни на руднике поднять минимум до девятого уровня все четыре основных характеристики и Горное дело. Свободные очки характеристик это хорошо, но тратить их нужно очень бережно. Пока на Медной руде идет прокачка, моя задача их поднять. На кольцах и даже цепочках Ювелирку я больше не прокачаю – 11 уровень требует новых рецептов, а их на руднике нет. Конечно, можно что-то изобрести, как ту же Камеамеа, но шансы на это так малы, что даже пробовать не хочется. Когда Карт уходил, он передал бразды правления по производству слитков Сакасу, так что отвлекаться на их производство мне не придется. Конечно, пока Сакас прокачает себе Кузнечное дело до 6-7 уровня, чтобы делать нужное мне количество слитков, пройдет недели две, но запас на это время у меня есть, так что ничего страшного. Кожевники в моей "банде" тоже были, так что вопрос с добытыми

шкурами тоже решен. Тратить время на прокачку дополнительных специальностей мне ужасно не хотелось.

Добывать руду оказалось даже проще, чем я предполагал. За один удар киркой сносилось полпроцента прочности, так что через пять минут жила моргнула и исчезла. Взглянув на уровень Бодрости, который опустился до 94 единиц, я приступил к следующей жиле. Теперь мне стало понятно стремление заключенных прикупить кольца: если я могу разбить все 20 жил в течение часа, то в среднем на руднике такая работа займет часа 2-3. А дальше либо отдыхать, либо… Либо идти к Райну или начальнику и просить увеличить размер участка. За 12-часовой рабочий день можно наколотить примерно 60-70 жил. Значит, в среднем заключенный теперь получает 320-350 кусков руды. При двенадцатом, максимальном, уровне Горного дела сдавать необходимо 120 кусков. Оставшиеся 200 кусков руды заключенный продает за 40 серебряных монет. Без 10 монет золотой. "Неплохая прибавка к пенсии", – усмехнулся я, продолжая молотить по жиле. Значит, кольца на +3 нужно продавать минимум по 15 золотых.

Завершив работу над десятой жилой, я принялся призывать Духов исцеления в Крыс. Когда они подбегали ко мне на разборки, я старательно пинал их ногами и, прикусив губы, терпел укусы, прокачивая таким образом Выносливость и Ловкость. И пусть с такой броней, как у меня, Крысы наносили всего одну единицу урона, боль была практически невыносимой. Когда Крыса умерла, у меня перед глазами возникло сообщение:

Внимание, доступна новая основная характеристика персонажа: Устойчивость. Устойчивость определяет способность игрока игнорировать любой урон противника на (Устойчивость / 10)%. В случае если игрок получает дебаф, имеющий "время действия – до смерти", такой дебаф заменяется на "время действия – 24 часа". При получении урона с вероятностью 1% игрок получает минутный баф "каменная кожа", дополнительно игнорирующий 10% входящего урона.

Желаете принять? Внимание, отказаться от принятой характеристики будет невозможно!

И вот тут я очень крепко задумался. С одной стороны, Устойчивость не увеличивает мой урон, поэтому если я ее возьму, то у меня останется только один свободный слот под боевую характеристику. Если для Охотника, Воина и прочих – это

Меткость, то для тех, у кого есть Интеллект, это… А я не знаю, что это. Не помню, какая характеристика должна увеличивать урон манозависящим игрокам. Тут должно быть что-то вроде Игнорирование или Усиление. Что же касается Устойчивости… Ладно, лишней брони много не бывает.

Открыта новая характеристика персонажа: Устойчивость. Всего 1.

Внимание! Особые условия характеристики Устойчивость, применяемые для капсул с заключенными: за каждые 5 единиц Устойчивости уровень болевых ощущений уменьшается на 1%.

Я даже замер на несколько секунд, осмысливая последнюю фразу. Получается, что есть вполне законный способ вернуть себе игру с включенными фильтрами ощущений? Нужно просто очень много терпеть? Что можно сказать… Крысы, вам крупно не повезло. Я оглядел свой участок. Сегодня мне повезло заполучить семь Крыс на участке. Одну я уже убил. "Надо очень бережно относиться к оставшимся, чтобы их надолго хватило", – решил я и призвал Духа исцеления во вторую крысу. Началась жесткая прокачка Устойчивости.

Я смог растянуть шесть Крыс на три часа, когда же они закончились, я облегченно вздохнул. Да, изображать из себя мазохиста, дело непростое и довольно неприятное, но результат в виде увеличившейся шкалы Выносливости на 15%, четвертого уровня Ловкости, пятого Силы и третьего Устойчивости того стоил.

Закончив с жилами, я поднял Горное дело до 8, после чего сдал дневную норму, с удовольствием отметив вытянувшееся от удивления лицо гнома. Ну да, Шаман вернулся на рудник, это "ж-ж-ж" неспроста. А как же кольца, цепочки, вырезка камней? Наверняка что-то задумал… После сдачи Райну семи Крысиных хвостов и немного излишков руды, репутация ожидаемо увеличилась на 15, оставив до Уважения 1014 балов. Теперь нужно решить, чем заняться дальше. Мне пришла в голову шальная мысль попросить Альта нарисовать карты и устроить на руднике казино. "Интересно, репутацию снимут только за идею или дождутся первой игры", – усмехнулся про себя я. Следующая мысль была более реальной: "Если не карты, то почему бы не вырезать себе шахматы? " Играть я умею, местами даже люблю, а оснований полагать, что шахматы у нас будут под запретом, не было. Это же моральное развитие нас, разложившихся, да и

отношения в коллективе улучшаются. Под это дело можно и тотализатор устроить. Хотя нет, опять же репутацию жаль. Одно расстраивало – делать шахматную доску и фигуры из гранита у меня не поднимется рука. Значит, нужно идти к Райну на поклон.

– Как здоровье, Райн? Что-то я совсем забегался, и времени совсем нет поинтересоваться твоим здоровьем? Ты уж извини за эту оплошность, – начал было я, глупо улыбаясь, как только подошел к гному. Ага, только пару часов назад приходил, сдавал дневную норму, а тут опять – как дела, как здоровье. Что-то туплю я не по-детски.

– Махан, ну что ты всегда с тылу-то заходишь? Не пробовал напрямую? Говори, чего опять удумал? А то привык словесами играться, – прервал меня ворчливый гном.

– Да вот хочу себе шахматы сделать, но наши камни для этого не годятся. Ты же ездишь в город, купи мне несколько кусков чего-нибудь недорогого, но красивого. Только не спрашивай чего – я в камнях пока особо не разбираюсь. Знаю, что есть алмаз, он очень прочный и дорогой, и на этом мои познания в драгоценных камнях заканчиваются.

– Ишь что удумал, – усмехнулся гном, осмысливая мою просьбу и при этом потирая подбородок. – Самоцветы ему уже подавай. А кто кричал на весь рудник, что у нас чуть ли не в каждой жиле по Драгоценному камню спрятано и что Махан лучший их добытчик? Кто грозился разорить рудник, продавая камни по номиналу? Даже кирку зачетную умудрился у меня купить, можно сказать, я ее по блату отдал, а тут на тебе – лапки вверх, камней не нашел, привезите мне их, гномы добрые. Про здоровье мое даже вспомнил, – вдоволь поглумившись, гном стал серьезным. – Такие вопросы я решать не могу. Список привозимого мною товара утверждается лично начальником, он же и проверяет, не привез ли я чего лишнего. Так что с таким вопросом тебе вон в то здание нужно, – кивнул он в сторону администрации.

Обреченно вздохнув, я пошел на свое любимое место. Орк не любил, когда к нему кто-то обращался с какой-то просьбой. Если я попрошу его привезти мне Драгоценные камни, то могу нарваться на неприятности, чего очень хотелось бы избежать. Ради шахмат терпеть лишний месяц работы на руднике? Увольте-увольте. Лучше их из камня сделать или Сакаса попросить вырезать фигуры из дерева. С такими мыслями я приступил к созданию колец на +3. Раз появилось время, то надо провести его с пользой и одеть себя по максимуму.

После создания колец оставалось около 4 часов до конца рабочего дня, и я решил сходить на участок Карта, чтобы

продолжить прокачивать Устойчивость – Крысы на том участке еще не тронуты. К тому же было интересно, убрали у меня доступ на этот участок или оставили до момента, когда участок отдадут какому-нибудь заключенному. Решив не гадать, я второй раз за день двинулся в сторону рудника.

Доступ у меня не убрали, а вот Крысы подвели. На участке был всего один представитель серого мира, которого я старался совсем не бить. Даже лечить пробовал, но на Крысу мое лечение не действовало. Я смог растянуть удовольствие от Крысиных укусов всего на сорок минут, которые увеличили мне Устойчивость до 5. Что огорчало, так это то, что уменьшение чувства боли на 1% я совсем не заметил. Теперь оставалось только идти в кузню и начинать делать всем кольца. Окинув взглядом участок Карта, я решил продолжить добивать жилы. До 9-го уровня Горного дела мне осталось совсем немного, всего 34%, а это около 13 Медных жил. 3 часа до окончания работ мне хватит, чтобы их разбить

Приступая к четвертой жиле на участке Карта, мой взгляд за что-то зацепился. Недоуменно обернувшись, я увидел Медную жилу, которая сильно отличалась от остальных: она была больше и имела насыщенный зеленоватый оттенок. В замешательстве я подошел к ней, положил руки на кучу и посмотрел свойства:

Большая медная жила. Шанс появления 0.01%. Требуется уровень Горного дела 9 и выше.

Свезло, так свезло! Мой восьмой уровень Горного дела, да кирка на +1 как раз позволяли мне вписаться в требования. Удобнее перехватив кирку, я приготовился разбить эту кучу камней, чтобы посмотреть, что можно добыть из такой жилы. Если из обычной Медной жилы добывается 5-6 кусков руды, то из такой должно выпасть все 10, а то и больше. Сейчас посмотрим. С моим-то уровнем Силы и Горного дела такая куча не составит больших хлопот.

Увлекшись, я самозабвенно бил жилу, полностью отвлекшись от мира. Удар, еще удар. А это что за сообщение?

Уровень Бодрости 30. Остановись, злобный Шаман!

Это же моя оповещалка, чтобы по-глупому не умереть от потери Бодрости. Давно не было этого сообщения, с чего вдруг оно появилось? Я очнулся и начал осматриваться. Е-мое! Уровень Бодрости 30, прочность Большой Медной жилы 40%. Сколько же я ее колотил? Внезапно по руднику разнесся гудок, оповещающий,

что закончился рабочий день. Ого, получается, что я колотил жилу около двух часов? Сходив за водой и восстановив уровень Бодрости, я продолжил бить жилу. Прямо как в первый день на руднике, усмехнулся я про себя – первая Медная жила тоже доставила мне много хлопот. Затратив еще час и уменьшив прочность жилы до 5%, я сел отдохнуть. Уровень Бодрости хоть и позволял продолжить работу, но морально я вымотался – давно вот так не зависал на одной жиле. Смущало только одно – почему Карт не рассказывал о такой жиле? Несмотря на такой маленький шанс появления, за его-то десять лет работы хоть раз, но должна была такая жила появиться. Единственное объяснение – он не пытался ее разбить. Ему же нужно было делать дневную норму, так что отвлекаться на такую непонятную и трудноразбиваемую жилу практически бессмысленно.

Вздохнув, я продолжил лупить по жиле. 4% прочности. Что же выпадает из такой жилы? Если для того, чтобы ее разбить, требуется приложить такие неимоверные усилия, то в ней должна быть какая-то плюшка. "Может, выпадет сундук с сокровищем?" – усмехнулся я про себя. Ага, а потом вылезет одноногий пират Флинт, надает мне по ушам и заберет сундук себе. 3% прочности. А я не отдам ему сундук. Как только Флинт подойдет, нужно будет киркой выбить ему костыль. А затем руки в ноги, и бежать. Одноногий Флинт далеко за мной не убежит. Черт, у него же есть попугай. Яго, кажется, его зовут. Он летает, может загрызть. Придется сундук отдавать. 2% прочности. А хрен ему, а не сундук. Как только попугай ко мне подлетит, я в него отправлю Малого Духа Молнии. Парочку. Нет, лучше сразу десяток. У меня теперь есть Бубен, спасибо Карту и Сакасу, так что хана Яго. А не умрет от молний, так загнется со смеху, глядя на мои пляски с бубном. 1% прочности. Пока буду с бубном плясать, Флинт может ко мне доковылять. И тут засада. Может с ними поделиться? Пополам будет по-братски – им сундук, а мне все, что внутри. Все рады и довольны. Точно, так и поступим.

Когда полоса прочности жилы мигнула последний раз и жила исчезла, я непроизвольно удобнее перехватил кирку, обернулся и стал ждать Флинта, отмахиваясь от всплывающих сообщений.

Получен опыт: +5 Опыта, до уровня осталось 476.

Получены улучшения навыков:
Навык специальности Горное дело вырос на 1. Итого 9.
Навык характеристики Сила вырос на 1. Итого 6.
+20% параметра характеристики Выносливость. Итого 57%.

"Много работать вредно", – подумал я, приходя в себя и понимая, что никакой Флинт тут не появится. Судя по моим ощущениям и окружающим меня сумеркам, сейчас уже время окончания раздачи еды, нужно срочно бежать, а то могу не успеть. Наклонившись, я быстро собрал все, что выпало, даже не разбираясь, что да как – посмотрю после еды. Да и неудобно было в сумерках рассматривать свою добычу и ее количество. Удобнее перехватив кирку, я со всех ног помчался к месту раздачи еды. Успел к самому закрытию. Надсмотрщик, раздающий еду, уже сворачивался, когда я подлетел, взял первую пустую миску и протянул ему.

– Норма сдана, еда мне положена, – выпалил я, переводя дух.

– Раздача еды осуществляется в течение двух часов после звонка колокола, – ответил надсмотрщик, продолжая собираться. – Два часа прошли, раздача закрылась. Так что извини, Махан, но у меня четкие инструкции на этот счет. Если что-то не устраивает, то по всем вопросам обращайся к руководству. А сейчас не мешай мне, и так дел по горло.

Не теряя ни минуты, я двинулся в сторону администрации. Мне было уже все равно, что начальник не любит, когда к нему обращаются с просьбами – 10 часов до утренней еды я могу не прожить. Хотя нет, проживу, конечно, если буду каждые 30 минут восстанавливать Жизнь Жареной Крысой, но вот ощущения в желудке никуда не денутся и мне предстоит тяжелая и бессонная ночка.

Начальник сидел за своим любимым столом и читал какие-то бумаги. Когда я вошел в кабинет, он посмотрел на меня и вопросительно поднял бровь вверх.

– Я сегодня самостоятельно выполнил дневную норму, сдал ее Райну, но не успел на вечернюю раздачу еды. Мне сказали, чтобы получить свою порцию, нужно обращаться к Вам за разрешением. Вот я, собственно, и пришел, – скороговоркой выпалил я, в очередной раз чувствуя себя неуютно под взглядом орка.

– Раздача еды закрывается через два часа после звонка колокола. После этого никакой еды до утра заключенным не выдается, – разнесся по кабинету тяжелый голос орка. – Я не могу тебе выдать еды, даже если сильно захочу: ее больше нет на моем руднике. А теперь ступай, у меня еще много работы.

Огорошенный, я вышел на спертый воздух рудника. Только что начальник отправил меня умирать. Меня, имеющего Дружелюбие и сделавшего для него Камеамиа. Быть такого не может, это же нелогично! А может дело не в логике? Можно орк

не хочет мне помогать, так как знает, что я смогу найти выход самостоятельно? Как в случае с той же Камеамиа и пластинами, сделанными Картом. Но какой в таком случае выход?

Отправившись вместо бараков на свое любимое место размышления, я стал лихорадочно перебирать варианты, как мне остаться в живых в течение ближайших 10 часов. Во-первых, обязательно нужно сделать себе Жареную Крысу, так как лечить себя я не могу, а восстанавливать Жизнь нужно будет постоянно. А во-вторых… Вот что во-вторых, я понятия не имею. Кроме как в срочном порядке придумать себе обезболивающее, а то уже желудок начинает посасывать.

Так и не придумав, что во-вторых, я пошел делать себе Жареную Крысу. Мяса у меня было не так уж и много, так как я перестал его собирать – продавать его Райну за пару медяков, когда у меня на руках уже около двух тысяч золотых, это было бы… странно. Вот теперь радуюсь, что одну пачку мяса из 40 штук оставил себе на всякий случай. Все-таки черный день, он такой черный.

Разложив необходимые ингредиенты, я принялся жарить. В отличие от первого раза, когда я только учился и уровень Кулинарии был низким, сейчас жарившиеся куски мяса выглядели довольно аппетитно. Такие сочные, румяные, да еще и приятно пахнувшие. "Жаль, что это не говядина", – мелькнула мысль, сейчас бы себе мраморный стейк бы сделал.

Приготовив первую партию и отправив на готовку вторую, я решил съесть один кусок, так как дергание в животе начинало меня доставать, а уровень здоровья потихоньку падал. "Началась гонка ограничений рудника и количества моего мяса", – усмехнулся я и принялся есть. М-м-м, а вкусно!

Внимание! Вы съели посторонний предмет и потеряли дневной баф на еду. Сила -1, Бодрость уменьшается на 50% быстрее. Бонус за прием улучшенной пищи: В течение 30 минут на вас не действуют штрафы, связанные с приемом пищи.

Получен положительный эффект: Сила +1, Выносливость +1. Время действия – 12 часов.

Вы восстановили Здоровье. Итого Здоровья: 190 из 190.

Что?! Что я только что съел? Схватив второй кусок Жареной Крысы, я посмотрел на его свойства.

Жареная Крыса.

Описание: Жареное мясо Крысы хоть и не очень приятно на вкус, но в случае крайней нужды поможет вам не умереть от голода. Бонус за Ремесло: еда имеет приятный вид, запах и вкус, увеличивая вашу Выносливость и Силу. Особенности локации Медный рудник Прика: В течение 30 минут на вас не действует штрафы, связанные с приемом пищи. Использование: восстанавливает 20 Жизни, +1 Выносливости на 12 часов, +1 Силы на 12 часов.

Требуется уровень: 4.

10 часов. Если баф действует по 30 минут, то мне нужно 20 кусков жареного мяса. Я продержусь…

Сонными, красными глазами я смотрел на надсмотрщика, который готовился к утренней раздаче еды. Я смог продержаться. Правда, несколько раз я засыпал, и просыпался от дикой боли, раздирающей меня изнутри. С трудом запихивая в себя очередной кусок Жареной Крысы и глотая его, даже не пережевывая, я понимал, что спать нельзя. Теперь же мне оставалось только получить утренний баф еды и забыть об этом инциденте, как о страшном сне. Если бы не Ремесло, позволившее мне 30 минут игнорировать штрафы, то…

Проснувшись около полудня, я решил не ходить на рудник – руды было предостаточно, Силу вчера поднял, вероятность того, что найду еще одну Большую жилу, была невелика, да и, если честно, меня она пугала – вдруг я опять заработаюсь. Увеличивать устойчивость на Крысах после вчерашнего… Меня даже передернуло. Нет уж, спасибо, не сейчас. Вытащив сумку, я принялся рассматривать, сколько же я вчера добыл руды. Так, это у меня было, это тоже было, а вот это новое. Ого, 22 куска, неслабо с одной жилы. А это что такое? Что-то я такого у себя не припомню. Небольшой камень, размером с три-четыре кулака находился в моей сумке. Что там с его свойствами?

Кусок необработанного Малахита.

Коротко и ясно. Кусок необработанного Малахита. Такая лаконичная фраза, которая заставила меня мгновенно забыть ночные проблемы с едой – на нашем руднике есть Драгоценные камни!

Погасив первый порыв сразу же побежать к орку и выложить ему камень на стол, я стал прикидывать варианты, что можно из этого куска сделать. Принципиальной разницы между гранитом, из которого я вырезал Розу, и Малахитом я не видел, значит, моя

задача заключается в том, чтобы придумать что-то интересное для этого куска, вырезать, а затем уже показать результат начальнику.

Просидев пару часов, я не смог придумать ничего дельного. Не могу я представить, что можно сделать из Малахита. Воображение подбрасывало мне сделать то жабу, то лист дерева, то нашего начальника. А что, он тоже был зеленый и из Малахита получился бы очень замечательно. Но такие мысли я сразу отметал, начальника мне хватало в живом виде, нечего было наслаждаться его видом еще и из Малахита. Когда я начал по третьему кругу думать, что зеленый орк из Малахита будет выглядеть очень интересно, я пошел спать. Все, мозг перегружен и дальше думать нельзя, нужно отдохнуть.

Со вздохом облегчения я лег на свою кровать и закрыл глаза. Перед ними опять появился зеленый орк и в сердцах я мысленно сплюнул. Что же такое, орки уже мерещатся. Одно радовало – тот орк, который сейчас стоял перед глазами, на нашего начальника не походил никак. Виртуальный орк стоял, держа в обеих руках по огромному ятагану, а его лицо было таким страшным и искаженным злобой, что на него было невозможно смотреть без содрогания. Никогда не видел столько ярости во взгляде. Казалось, что каждая черточка лица говорит о неимоверной жажде крови, делая орка самим воплощением злобы. Кровавой злобы. Необычная боевая форма одежды, практически целиком покрытая шипами и огромными заклепками, ножны для ятаганов, закрепленные на спине, собранные в пучок волосы и тяжелые сапоги, на носках которых были нанесены изображения оскалившихся волков, делали фигуру орка очень колоритной и привлекающей взгляд. Фигура была настолько детальной и четкой, а сам орк обладал таким воинственным духом, что я непроизвольно проникался уважением к такому воину. Его можно было бояться, можно ненавидеть, но обязательно будешь уважать. Это был истинный Воин своего племени. Может, действительно, сделать его из Малахита? Должна получиться отличная фигура.

Как только я подумал об этом, рядом с орком появился кусок Малахита, но, к моему удивлению, он был намного больше орка. Странно, в реальности кусок Малахита был не таким огромным, как тот, что возник в моем воображении, или это намек на то, фигурка орка должна быть маленькой? Если да, то тогда понятно соотношение куска Малахита и фигурки орка. Что же в таком случае делать с остатками? Опять отдать Райну, как всегда? Да меня же жаба задушит, та зеленая, которую я не решился изготовить. Или сделать несколько орков? Словно читая мои мысли, количество орков увеличилось до восьми. Вначале они

стояли в один ряд, а затем стали странным образом между собой перемешиваться, образуя фигуру, по форме напоминающую мой кусок Малахита. "Удивительно, а зачем мне восемь орков", – мелькнула мысль, но я уже не обращал внимания на такие глупости – меня полностью захватил процесс создания. Когда фигурки перемешались и полностью застыли, я объединил их с проекцией Малахита. Да, они подошли идеально, словно были созданы друг для друга. Оставалось только осторожно разъединить фигурки и насладиться результатом.

Сколько у меня ушло времени на то, чтобы разъединить фигурки, я не могу сказать, но чувствовал, что много. Когда последние орки встали в ряд, я облегченно вздохнул – оставалось удалить у фигурок лишние куски Малахита, оставшиеся после разделения, и провести шлифовку. Но как только я приступил к первой фигурке, меня вывел из режима конструирования, как я его для себя давно стал называть, резкий толчок в плечо.

– Махан, с тобой все нормально?

Я открыл глаза и увидел тяжелую фигуру орка, нависающую надо мной. "Я же тебя еще не успел отшлифовать, чего ты меня толкаешь", – мелькнула у меня мысль. Увидеть орка было так неожиданно, что я даже попятился, выставив перед собой руки.

– Махан, может, начальника позвать? Ты чего от меня ползаешь? Головой не бился случайно? – удивился орк, и тут меня попустило. Сакас, наш Резчик по дереву, моя новая "правая рука" как местного пахана. Блин, совсем я с ума сойду с этими орками. Почему из всех заключенных на руднике при единственном среди них орке, как раз этот орк меня и приводит в чувство? Орочья напасть какая-то.

– Спасибо, Сакас, все нормально, просто немного задумался, – ответил я ему, как только перевел дух от такого неожиданного совпадения. – А ты чего меня дергаешь, случилось что?

– Просто до конца приема утренней пищи осталось всего 30 минут, а ты сидел и не собирался идти есть. Мы тебе принесли еду, но ты даже с ложки есть не стал. Вот мы и забеспокоились, решили тебя растолкать.

Когда-нибудь рядом со мной не окажется человека или орка, который хорошо ко мне относится, и с таким подходом к созданию вещей я умру от голода. Поблагодарив Сакаса и быстро закончив с едой, я зашел в режим конструирования и принялся убирать лишние детали у моих орков. Очистив от лишнего Малахита ноги и туловище фигурки, я довольно много времени потратил на голову орка, а точнее на его глаза. Мне никак не удавалось даже в виртуальности сделать их действительно яростными и свирепыми. Нужен был какой-то образец, чтобы

подчеркнуть особенность взгляда орка. И тут я вспомнил момент, когда, играя Охотником, мы устроили рейд на поселение орков, чтобы похитить их тотем. Взгляд предводителя орков, когда мы его связали и на его глазах выкопали тотем, был таким, какой нужен мне сейчас. А сколько денег и вещей мы содрали, чтобы вернуть этот тотем… Даже вспомнить приятно. Так, что-то я отвлекся.

Сконцентрировавшись на фигурке, я сделал несколько дополнительных надрезов. Вот теперь то, что надо. Если всматриваться в этот взгляд, то мурашки по коже начинают сами бегать табунами и хочется отложить все свои дела и быстрее убраться от такого сумасшедшего орка. Отложив получившийся образ камня в сознании, я открыл глаза. Вечер. Получается, что на создание одной фигурки уходит целый день. Ничего, результат стоит того, чтобы не спешить и делать все аккуратно.

Восемь дней мне потребовалось на то, чтобы сделать все фигурки. Я совсем позабыл про репутацию, про то, что через 12 дней мог бы уже выйти, если бы продолжил убивать Крыс. Меня полностью захватила идея создания орков. Когда последняя фигура заняла свое место в моем сознании, я выстроил их в ряд и начал рассматривать результат своей работы. Результат меня очень радовал: восемь воинов-орков, грозных и свирепых, могучих и сильных. Что выбивалось из общего ряда, так это то, что лица всех орков были разными, несмотря на то, что делал я их по одному образу. Пусть они и имели общие черты, но у кого-то получился клык длиннее, у кого-то глаза глубже посажены и так со всеми. Недоуменно ухмыльнувшись, я подумал, что если бы мне получить такую армию, когда выйду из рудника, да еще и моего уровня, а лучше всегда на несколько уровней выше, то я бы натворил дел в Барлионе. Все бы знали грозный отряд орков и их предводителя Шамана. Теперь оставалось только воплотить свои фигурки в реальность. Разложив перед собой куски Малахита, я брал по очереди каждый кусок, заходил в режим конструктора и представлял, как форма камня меняется в соответствии с фигуркой орка. На это ушло еще несколько часов, и когда я доделал последнего орка и открыл глаза, то вживую увидел все фигурки. Вместе они выглядели еще более свирепо, чем в моем воображении и, несмотря на свои небольшие размеры, всего где-то с обычный большой палец руки, были настолько детализированы, что казалось, сейчас оживут и начнут все крушить на своем пути.

Поздравляем! Вы встали на путь воссоздания Легендарного набора Шахмат Императора Кармадонта,

основателя империи Малабар. Мудрый и справедливый, Император предлагал своим противникам решать все спорные вопросы за шахматной доской, а не на поле боя. Каждый тип фигур Шахмат был сделан из своего камня. Пешки: Воины-орки из Малахита и Воины-дворфы из Лазурита. Ладьи: Боевой огр из Александрита и Великан из Танзанита. Кони: Боевой ящер из Турмалина и Боевой конь из Аметиста. Офицеры (Слоны): Лучники-тролли из Изумруда и Лучники-эльфы из Аквамарина. Ферзи: Шаман-орк из Хризолита и Стихийный Архимаг-человек из Сапфира. Короли: Глава кланов Белого волка орк из зеленого Алмаза и Император империи Малабар человек из синего Алмаза. Шахматная доска: черный Оникс и белый Опал, обрамленные белым и желтым Золотом. Цифры и буквы на шахматной доске: Платина.

После смерти Императора Шахматный набор был разрушен. Теперь только от вашего умения зависит, сможет ли Барлиона вновь увидеть это поистине великое чудо света – Легендарный Шахматный набор Императора Кармадонта.

Вы создали Малахитовых Воинов-орков из Легендарного набора Шахмат Императора Кармадонта. Пока фигуры находятся с вами, дополнительно к стандартной регенерации вы каждую минуту восстанавливаете 1% Жизни, Маны и Бодрости, Сила увеличивается на 10%.

Получены улучшения навыков:

+1 параметра характеристики Ремесло. Итого 3.

+1 навыка основной специальности Ювелирное дело. Итого 12.

Вы создали Легендарный предмет. Ваша репутация со всеми ранее встреченными фракциями увеличивается на 500.

Я с трудом успевал читать возникающие сообщения, поэтому не обращал внимания на окружающий меня мир. А стоило – вокруг меня появился столб света, а я очутился в самом его центре, раздавалась какая-то мелодичная и торжественная музыка, периодически над фигурками орков возникала радуга. Мир Барлионы приветствовал Легендарные вещи.

– Махан, срочно к начальнику лагеря, – разнесся по руднику крик стражника, как только столб света вокруг меня исчез. Положив фигурки в сумку, я пошел в администрацию.

Орк, вопреки своей привычке, не сидел за огромным столом, а разглядывал картину, которая висела на стене, обычно закрытой шторой. А я всегда думал, что за этой шторой окно… Молча встав возле стола, не желая нарушать тишину, я ждал реакции начальника.

– Раса орков за всю свою долгую историю имела много великих воинов и бойцов. Мы рождаемся воинами, живем как воины и умираем как воины. Это наша судьба. Но даже среди нас есть такие, чьи имена помнят веками. Восемь Великих Воинов, чьи подвиги навечно запечатлены в памяти моей расы. Посмотри на них, – не оборачиваясь, произнес орк. Я встал рядом с ним и посмотрел на картину. Она была разделена на восемь частей, на каждой из которых был изображен орк. Мать моя женщина! Это же те самые орки, которые лежали у меня в сумке в виде шахматных фигур.

– Эти Великие являются гордостью моего народа. Буквально несколько десятков минут назад мир Барлионы потрясло известие: В Барлионе один из Великих ювелиров создал Легендарные Малахитовые фигуры Воинов-орков из набора Кармадонта. В нашем мире насчитывается свыше десяти миллиардов живущих, но мне кажется, я знаю, о ком сейчас поют трубадуры на каждой площади, – орк повернулся и посмотрел мне в глаза. – Только что на моем руднике был сделан Легендарный предмет, какой – неизвестно. Это вошло во все отчеты и отправлено во все инстанции. Этот предмет создал ты, это тоже вошло во все отчеты. У тебя только две производственные профессии – Ювелирное и Кулинарное дело. Вряд ли ты приготовил Легендарную Жареную Крысу.

Помолчав несколько секунд, начальник продолжил:

– Я хочу тебя предупредить. В нашем мире из сумок игроков воровать можно только деньги. Но есть в этом правиле одно исключение. На Легендарные вещи, которые игрок носит либо на себе, либо в своей сумке, это правило не распространяется. Если вещь надета, то она имеет 10% шанс остаться на месте трупа. Если вещь находится в сумке, то при достаточно высоком уровне теневого навыка ее можно будет изъять из сумки. Запомни эти слова.

Оповещение для владельца Легендарной вещи!

В случае Вашей смерти существует 10% шанс выпадения экипированной Легендарной вещи. В случае, если Легендарная вещь находится в мешке, то есть 10% шанс на то, что она может быть украдена другим игроком при

использовании способности Кража. Требования для кражи Легендарной вещи: (Уровень Подлости ворующего игрока / Уровень Вашего персонажа) › 0,5.

Хорошо, что я стоял возле стены, поэтому не упал, а облокотился плечом о стену. То, что сказал начальник, в корне меняет всю мою последующую жизнь в Игре. Во-первых, я дятел. Хотел же себе открыть Кожевенное и Кузнечное дело. Не прижал бы меня сейчас орк к стенке. Во-вторых, сам факт того, что Легендарные вещи можно воровать. Это объясняет причины, по которым люди прокачивают себе Подлость в игровом мире – зачем заниматься нудным созданием вещей, рейдами к боссам, если можно вещь украсть. Причем не просто какую-то вещь, а Легендарную. В-третьих, как только игроки узнают, что Ювелир, который создал фигурки – это я, то мне крышка.

Охотников за Легендарными вещами в Барлионе хватает, даже не считая тех, кто прокачал себе Подлость. И если напрямую забрать без Подлости фигурки у меня нельзя, то сделать так, чтобы я сам умолял их у меня принять, можно запросто. Как только я выйду, мне нацепят красную повязку, которая позволит меня убивать без всяких штрафов. Правда, только вне города, но все равно, на убившего меня игрока не будет повешен никакой дебаф и звание ПК (player killer). И теперь мало того, что каждая смерть для меня очень болезненна, пока не прокачаю Устойчивость до нужного уровня, так и с 10% шансом я распрощаюсь со своими фигурками. А главное, все по закону – не хочешь, чтобы за тобой охотились, сиди себе весь оставшийся срок заключения в городе и носа не высовывай. Но как только высунул, то тут уж не обессудь – сразу открывается охота. Поэтому если хоть кто-то узнает, что я являюсь владельцем и автором этих фигурок, то мало мне не покажется. Начнется охота с дальнейшими пытками и убийствами. Пытки тоже не запрещены, игроки в обычных капсулах боли не чувствуют, им даже интересно наблюдать, как с них снимают кожу, они корчат рожи, будто бы от боли, а на самом деле в реальности хоть кому-то пальчик прищеми, так сразу вой подымут. Стайка извращенцев.

Так что показывать, что у меня есть фигурки, нельзя никому. Хотя бы до того момента, как подрасту по уровням. Но орк не приказывает показать ему фигурки. Он вообще только предупреждает про грозящие мне опасности. Непроизвольно я полез в сумку за фигурками орков. Как ни стыдно признать, перед орком мне хочется похвастаться. За последние три месяца, что я нахожусь на руднике, это уже третья моя серьезная работа как

Ювелира: Роза, Камеамиа, теперь вот фигурки. Странно, конечно, что на 7 уровне я могу делать такие вещи, но зато очень приятно. Достав фигурки, я разместил их на столе. Теперь нужно стрясти с начальника дневную норму. Пусть она теперь мне абсолютно не нужна, заключенные за меня ее делают, но ради принципа…

Орк бережно взял первую фигурку в руки. Обычно спокойный как скала орк выглядел потрясенным и воодушевленным одновременно. Он держал фигурку в своих огромных руках так бережно, что, казалось, она сделана из воздуха и орк боится ее раздавить. Внезапно орк заговорил, глядя на фигурку у себя в руках.

– Пандя Убийца. Пять тысяч лет назад орки клана Трапа подверглись нападению духов. Вселяясь в орков, духи брали их под контроль и убивали все живое, наслаждаясь агонией жертв. В течение недели тело орка, захваченное духом, полностью сгорало изнутри, и дух мог покинуть это тело, чтобы вселиться в следующее. Изгнать духов было невозможно, но можно было с ними бороться – если умирал орк, в которого вселился дух, то дух умирал вместе с ним. Когда 90% племени стало жертвами духов, и убегать оставшимся стало некуда, Пандя Убийца, используя единственный оберег разума, который мог защитить от духов, в Ущелье Страха встал на пути армии духов. Один против нескольких тысяч своих братьев и сестер, против своих учеников, против своих учителей. Бой продолжался несколько дней. Пандя убил двух родных братьев, отца, уничтожил около двух тысяч орков. Племя Трапа перестало существовать, но благодаря Панде часть орков выжила, подарив миру через 2 поколения Великого главу Кланов. Шайне мор, Пандя Кахандр (Орочий: Покойся с миром, Пандя Убийца), – внезапно сказал начальник, положил фигурку Панди на стол и взял следующую.

– Гичин Несломленный. Около трех тысяч лет назад племена орков охватила внутренняя вражда. Клан шел на клан, племя на племя. Этой ситуацией решили воспользоваться темные эльфы Альдоры, которые вторглись в наши земли и принялись планомерно уничтожать мою расу. Десять орков под предводительством Гичина встали на их пути, отправив гонцов во все кланы, предупреждая их о грозящей опасности. Отряд Гичина понимал, что они не выживут, что эльфы сметут их за несколько часов, но они не могли бросить на произвол судьбы женщин и детей близлежащих селений, в спешке покидающих свои дома. В ущелье Грозовой Гряды они встретили эльфов. В это время вожди племен приняли решение забыть вражду, объединились и выступили единым фронтом навстречу захватчикам, но их нигде не было. Когда объединенная армия орков подошла к ущелью

Грозовой Гряды, они увидели Гичина, копьями приколотого к дереву, с примотанными к каждой руке ятаганами и в полной боевой одежде. Он смотрел невидящим взглядом в сторону ущелья, где было расположено войско эльфов. Когда орки приготовились к битве, со стороны эльфов выдвинулись парламентеры, которые рассказали, что произошло в ущелье. Десять орков сдерживали эльфов три дня. Три тяжелых дня, отбивая шедшие волна за волной атаки эльфов. Когда в живых остался только один Гичин, он сам пошел в атаку, прорвался сквозь строй эльфов, сквозь личных телохранителей эльфийских военачальников и, невзирая на раны, на то, что весь был усыпан стрелами и копьями, смог уничтожить практически весь штаб Повелителя эльфов, командующего вторжением. Гичин погиб, а эльфы, ошеломленные его поступком, его самоотверженностью, его яростью, копьями приkололи его к дереву, отдавая дань великому воину. Орк умер, но не пал. Пораженные неистовой силой Гичина, темные эльфы Альдоры принесли клятву дружбы народу орков, и вот уже тысячи лет они являются нашими братьями, которые умрут за орков, и за которых умрет любой орк. Шайне мор, Гичин Паркат.

Лэйте Двойной удар, Варсис Неистовый, Ванхор Тяжелая рука, Гровер Грозный крик, Ксор Безжалостный, Дуку Кровавый, – продолжал перечислять орк Великих воинов и те подвиги, из-за которых они вошли в века.

Ваша репутация со стражами рудника Прика выросла на 200 пунктов. Текущий уровень: Дружелюбие. До Уважения 314 пунктов.

Собирая фигурки обратно в сумку, я смотрел на начальника. На его лицо вернулось невозмутимость, и дальше он продолжил говорить своим спокойным и леденящим душу голосом:

– Каждый из этих воинов отличался неимоверной Силой, поэтому собранные вместе их фигурки или изображения, значительно увеличивают Силу своего владельца. Я думаю, ты это уже почувствовал. А теперь ступай, у тебя еще много дел. Завтра норму можешь не сдавать, Райна я предупрежу.

Следующий день я решил потратить на себя любимого и переделать все свои кольца и цепочку. Третий уровень Ремесла позволял мне делать вещи на +4, так что потратить немного времени стоило. Купив у Райна еще двадцать кусков гранита, я решил начать эксперименты по созданию перстня. Глупо уметь делать камни, кольца и не попробовать объединить их в одно

целое. Я решил сделать себе на цепочку что-то вроде волчьего клыка, а на каждое кольцо по каменному бриллианту. Смотреться должно неплохо. А то, что бриллиант не из алмаза, а из гранита, так кому это важно, пусть идет лесом.

Для начала мне предстояло создать новый Ювелирный рецепт. "Я уже так спокойно об этом говорю, – усмехнулся я, – создать новый рецепт, как само собой разумеющееся". Потратив несколько часов, чтобы в режиме конструктора представить себе форму королевского бриллианта и волчьего клыка, я воплотил их сущности в камень, разрушив в процессе девять камней. Не желали они становиться бриллиантами. Как только я закончил с камнями, возникло вполне ожидаемое сообщение, что я изучил новые Ювелирные рецепты – Ювелирный камень: Каменный бриллиант и Ювелирный камень: Каменный клык, которые давали по +3 к Характеристике. Сделав до конца дня восемь колец и цепочку, я вставил в них камни и стал наслаждаться результатом.

Малое медное кольцо.
Прочность 27.
Интеллект +4. Бонус за вставленный камень: +3 Интеллект. Итого: +7 Интеллект.
Требуется уровень 7.

Малая медная цепочка.
Прочность 27.
Интеллект +4. Бонус за вставленный камень: +3 Интеллект. Итого: +7 Интеллект.
Требуется уровень 7.

Все-таки я читер: иметь на седьмом уровне +71 к Интеллекту и 27 нераспределенных очков характеристик, это свинство. А то, что все статы на Интеллект, так это не проблема, я их в любой момент поменять могу – либо в Силу, либо в Выносливость, либо перемешать между собой. У моего Охотника, что удивительно, только четыре кольца было на +5, да и то пришлось их покупать у Ювелира за неплохие для меня деньги, а все остальные кольца были по +3. Действительно свинство, но когда оно в моем исполнении, мне оно нравится.

Следующие семь дней я занимался прокачкой своих характеристик, подняв на Крысах и руде Силу до 7, Выносливость до 11, Интеллект до 9, Ловкость до 6 и Устойчивость до 7. За семь дней я наколотил 87 Крыс, начав опять ходить по участкам других заключенных, поэтому до восьмого уровня меня отделяло

всего 86 очков, а до Уважения – 140. Если переводить в Крыс, то до выхода с рудника мне осталось 70 штук. Максимум 4 дня.

Едва наступило утро, как все мои планы разрушил крик надсмотрщика:

– Махан, срочно к начальнику лагеря!

В кабинете начальника было на удивление многолюдно. Хозяин кабинета стоял возле книжного шкафа и перелистывал книгу. Вид огромного двухметрового орка, держащего в руках маленькую книгу, был настолько противоестественным, что я не сдержал улыбки. "Странно, а почему он не на своем месте?" – подумал я и переместил взгляд туда, где привык видеть орка.

Огромное и очень удобное на вид кресло не только было занято, но и окружено отрядом внушительных охранников. И они еще живы? Стареет начальник, наверно. А за самим столом орка восседал толстый с короткими руками и лоснящимся от жира лицом человек. Хотя правильнее было бы сказать жаба, раздутая до размеров гнома. По висящей на шее этой особы Камеамии я понял, кто почтил нас своим присутствием. На рудник приехал Губернатор.

Разработчики Игры во всех НПС вкладывают модель поведения и характер, соотносящиеся с внешним видом. Интересно, чем руководствовался создатель этого НПС: вспомнил в ненужный момент тещу или просто у него своеобразный юмор? Как бы там ни было, у меня были все основания полагать, что местный Губернатор редчайшая сволочь, и связываться с ним опасно. А если то, что мне недавно сказал начальник про шахматы, правда, то я догадываюсь, по чью душу приехало это недоразумение.

– Так вот кто сделал мою Камеамию?

Услышав голос Губернатора, я еще раз не к месту вспомнил про разработчиков. Да они еще те тролли. Решили сыграть на контрастах – эта колоритная жаба говорила тонким писклявым голосом, причмокивая при каждом слове слюнявыми губами. Я призвал на помощь всю свою выдержку, чтобы достойно вынести начало нашего знакомства и тупо не заржать. Надо сосредоточиться на том, что он говорит.

– Я решил отложить все свои дела и лично посмотреть на того, чье имя стоит на моей Камеамиа. Подойди же ко мне и прими мою благодарность. Я умею ценить тех, кто способен радовать своего Губернатора поистине Уникальными вещами. Или даже Легендарными, – протянул он мне свою руку ладонью вверх, слегка согнув пальцы.

Не понял, это он что, у меня милостыню просит?

– Я считаю, что такой мастер должен украсить своим присутствием мой город. Что скажешь, ты готов переехать к нам? Могу устроить. Тебе нужно лишь признаться, что это ты Великий Ювелир, создающий Легендарные вещи, и отдать их мне. Ну, что же ты стоишь? Я жду твои поделки, – Губернатор нетерпеливым жестом дернул рукой, развеяв мои последние сомнения. По его мыслям, я сейчас должен был упасть на колени, целовать пол оттого, что приехал такой благодетель, и в срочном порядке признаваться, что это я тот самый Махан, и вот они фигурки, заберите их, пожалуйста.

– Я жду! Неужели ты не хочешь выйти отсюда? Учти, я ведь могу слегка рассердиться – пищало это человекоподобное недоразумение.

Получается, Губернатор решил, что заключенный, который создал его Камеамиа и есть тот самый таинственный Ювелир? Блин, засада получается. И главное все логично – цепь создал? Создал. Уникальную? Уникальную. На руднике создал какую-то Легендарную вещь? Создал. Значит, и фигурки точно мои.

– Да, я недавно сделал несколько поделок, – ответил я и увидел, как глазки губернатора загорелись, и он чуть ли не соскочил со стула, желая быстрее добежать до меня и выхватить, забрать, присвоить все, что у меня есть. Начальник прищурился и стал пристально на меня смотреть. Что, не ожидал? Да, я такой.

Я порылся в сумке и достал из нее восемь колец на +2, которые еще не успел продать другим заключенным и протянул их Губернатору.

– Вот, это все, что я умею делать. Пока только на +2, но я же еще не очень опытный Ювелир. Вот как обучусь, немного прокачаюсь, тогда да, сделаю уже и на +3, или даже на +4. Вы же за этим приехали?

Губернатор сгреб мои кольца и начал их рассматривать. Постепенно радостное воодушевление на его лице сменялось гримасой разочарования. Постояв некоторое время, Губернатор, брезгливо поморщившись, бросил мои кольца на стол и вытер платком руки.

– Дешевка! – прошипел Губернатор. – Что ты мне суешь какую-то дешевку, которую можно купить в любой Ювелирной лавке? Я тебе же ясно дал понять, что мне нужны Малахитовые Воины-орки из Шахмат Кармадонта! Они у тебя? Это ты их сделал?

Ага, мы уже не уверены, что я есть тот самый Ювелир. Очень хорошо. Нужно добить губернатора. Но только я хотел открыть рот, чтобы отказаться, меня опередил орк.

– Ограничения Медного рудника Прика не позволяют

заключенным получить 13 уровень ни по одной из специальностей. В сообщении герольдов говорится, что Малахитовых Воинов-орков создал Великий Ювелир. Великий Ювелир 12 уровня, это…

– Но он же создал Камеамеа! – заорал Губернатор, прерывая орка. – Пусть она и сделана из дешевого материала, но она великолепна! Что же тогда он создал, если не фигурки орков?

– Фигурки были созданы из Малахита. Малахит на мой рудник не завозился никогда, – ответил орк.

– Это мой рудник! Слышишь, ты, морда орочья? Запомни хорошенько, это мой рудник, а не твой! – взвизгнул Губернатор, даже вскочив на стул.

– На Ваш рудник Малахит не завозился. Никогда, – невозмутимо ответил орк.

– Тогда я хочу получить ту вещь, что он создал, – повернулся успокоившийся Губернатор к орку, полностью игнорируя меня. – Пусть это будут не шахматные фигурки, но владеть Уникальной вещью я ему не позволю. Кроме того, пусть он собирает вещи, я его забираю к себе в замок. Отпускать Ювелира, который умеет делать Уникальные и Легендарные вещи, я не собираюсь.

– Заключенный Махан не может покинуть Ваш рудник по Вашей воле, – ответил орк, также полностью игнорируя мое присутствие. – Преступить закон не могу ни я, ни Вы. Забрать вещи заключенного насильно не могу ни я, ни Вы. Это тоже закон.

– Здесь я закон! – закричал Губернатор, прерывая орка и брызжа слюной во все стороны. – Если Шахматные фигуры орков создал не Махан, то он должен создать остальные! Должен! Такие вещи должны быть только у меня, ведь с их помощью можно открыть… – Губернатор внезапно замолчал, поводил глазами из стороны в сторону, перевел дух и продолжил. – Я жду этого человека у себя в замке! Сегодня же!

– Заключенный Махан не может покинуть Ваш рудник по Вашей воле, – методично повторил орк. Да, а попугай из орка в принципе неплохой получится. Зеленый, большой. Вылитый Ара. Хвоста только нет, но ничего, приделать не проблема.

Губернатора понесло. Сильно понесло. Около десяти минут он орал на орка о том, что такой бездарь, как начальник, должен работать только на руднике, причем обязательно в качестве заключенного. Не обошел своим вниманием и меня, сообщив радостную новость, что я слизняк и жалкий намек на человека, да и вообще не человек, а смесь гнола и еще чего-то непонятного. Наконец, наоравшись вволю, Губернатор приказал создать портал перехода, после чего со словами, что он нам еще припомнит этот момент, покинул рудник. Если этот НПС отыгрывает такую роль,

то мне даже стало интересно, а в местной провинции с экономикой все нормально? Или каждому такому руководителю разработчики поставили мудрого советника?

До вечера больше не происходило ничего необычного. Двадцать Крыс приблизили меня на сорок пунктов к Уважению, Сакас начал производить уже по 12 слитков в день, и вообще о визите Губернатора я больше не вспоминал. Какой-то непонятный эпизод моего заключения, если честно. Приехал, погрозил, поорал и уехал. Где логика? Я уже всеми мыслями находился на заседании комиссии по освобождению, как меня в очередной раз вызвали к начальнику.

В этот раз в кабинете никого, кроме орка, не было. Я даже обрадовался – просто так орк вызывать не будет, значит, сейчас выдаст какую-то плюшку.

К моему удивлению начальник начал говорить протокольным тоном:

– Согласно распоряжению Императора, каждый рудник нашей провинции должен предоставить по одному заключенному для добычи Малахита на закрытом руднике Долмы. Требования предоставления: случайная выборка среди заключенных, достигших седьмого уровня, и имеющих 9 навык Горного дела или выше. Таких на моем руднике сорок восемь разумных и выборка указала на заключенного, известного тебе как Сакас. Согласно пункта 6 параграфа 15 положений о заключенных Империи Малабар, я опрашиваю оставшихся кандидатов, не желают ли они заменить собой выбранного кандидата. Опишу ситуацию. На руднике Долмы располагаются Большие Медные жилы, из которых добывают Малахит. Задача заключенного состоит в том, чтобы добыть 20 кусков Малахита в течение двух недель. На руднике живут агрессивные Крысы, поэтому есть вероятность того, что заключенный может отправиться на перерождение, лишившись всех своих характеристик. Если такое произойдет, он вернется обратно на свой рудник. Так же, как и на нашем руднике, на участки, где располагаются жилы, никому, кроме заключенных нет доступа, поэтому непосредственной охраны на участке не будет. Но если заключенный, на которого набросилась Крыса, сможет выбежать в общую часть рудника, то ему на помощь придут стражники и лекари.

Орк замолчал на несколько мгновений, затем продолжил своим обычным голосом Акелы.

– Орк восьмого уровня, известный тебе по имени Сакас, имеет десятый уровень Горного дела и девятый Резчика по дереву. Практически все свободные очки характеристик он вложил в Ловкость, поэтому против Крыс он не боец. Я спрашиваю, не

хочешь ли ты заменить Сакаса?

– А почему вдруг вышло такое распоряжение? – недоуменно спросил я орка, раздумывая над его словами.

– Причина проста: созданные Малахитовые фигуры. Профессия Ювелир за последнюю неделю стала очень популярна на Барлионе. Практически каждый десятый разумный ставит своей целью стать Ювелиром. Если с потребностями в рудах рудники справляются нормально, то закрыть нужду в Драгоценных камнях не могут. Все сейчас бросились скупать Лазурит, чтобы сделать фигурки Дворфов, но чтобы научиться его обрабатывать, необходимо пройти обучение. Нужно научиться делать кольца из Меди, затем обрабатывать Малахит и только потом можно приступать к работам с Лазуритом. В нашей провинции есть возможность добывать Малахит, но делать это могут только заключенные, так как Долма не относится к свободным рудникам. Император приказал собрать с каждого рудника по одному заключенному и отправить их за Малахитом. Сакас гарантированно умрет на руднике, ты имеешь шанс выжить и выполнить задание. Теперь твой выбор: заменишь ли ты Сакаса?

– Что будет, если я выполню задание? – спросил я орка, уже приняв для себя решение.

– Ничего, кроме моего Уважения. Моего и стражников рудника Прика. Все другое у тебя уже есть, – сказал орк казалось бы довольно тихо, но его слова громом пронеслись по кабинету. Получается, если я сейчас возьму задание, то кроме непонятного Уважения с орком, не получу ничего?

Доступно задание "Кровавый Малахит".

Описание: В течение двух недель, отбиваясь от Крыс, добудьте 20 кусков Малахита из Больших Медных жил закрытого рудника Долма. Внимание! Крысы Агрессивны! Шанс выпадения Малахита 100%. Класс задания: Редкое. Награда: Уважение стражников рудника Прика, Уважение начальника рудника Прика. Штраф за провал задания: сбрасывание всех очков характеристик.

– А что будет, если я возьму задание, но не смогу его вовремя выполнить? Даже если меня Крысы не загрызут? – решил уточнить я смутивший меня момент.

– Через две недели после начала выполнения задания, если заключенный не выполняет его, его оставляют Крысам и у него сбрасываются все навыки.

Я даже улыбнулся. Сбрасывание всех очков характеристик.

Теперь это так называется? Не выполнил задание – Крысы тебя съели. Отвлекся сильно на добычу руды – Крысы тебя съели. Вовремя не убежал к стражникам – Крысы тебя съели. Замечательная перспектива. А оно мне надо?

– Тогда я отказываюсь. Мне нет смысла рисковать всем, что я уже получил. Слишком много я потеряю.

Вы отказались от задания "Кровавый Малахит".

Ваша репутация со стражами рудника Прика уменьшилась на 300 пунктов. До Уважения 400 пунктов.

Орк несколько мгновений смотрел на меня, а затем ледяным голосом произнес:

– Это твой выбор. Свободен.

Уходя от начальника, я убеждал себя, что даже не так уж плохо и вышло. Чтобы не рисковать своим Ремеслом, можно потерпеть один лишний месяц на руднике. Вот она цена Ремесла – месяц свободы. У меня не было уверенности, что я смогу его поднять до текущего уровня. Жаль Сакаса, он действительно хорошие вещи делал. Но, видимо, теперь снова придется искать Кузнеца, а если Сакасу повезёт, то и нового заместителя.

Сидя на своем любимом месте, я предавался размышлениям. С одной стороны, я поступил разумно и продуманно, руководствуясь принципом "своя рубашка ближе к телу". Но с другой… На душе было так гадко, что словами свое состояние было не передать. Получается, что я ничем не лучше всех этих Батов, других заключенных, которые во всем видят только выгоду самим себе и качают Подлость. Может, зря я не стремился прокачивать такую замечательную характеристику? Сейчас бы мне она помогла.

Поднявшись, я пошел в барак. Попробую поспать, может, меня и попустит. Но едва я подошел к зданию, как понял, что сделал это зря – из барака выходил Сакас с лицом, полным отрешенности. Все, парень спекся и уже морально готов к перерождению. И что же я за сволочь такая?

– Сакас, стой! – сам не ожидая, крикнул я, догоняя его. – Ты куда собрался?

– Согласно распоряжению Императора… – начал было орк, но я его прервал.

– Я и без тебя знаю распоряжения Императора. Ты лучше скажи, когда тебе отправляться?

– Сейчас. Меня даже от работ сегодня освободили, чтобы я подготовился. Хотя чего там готовиться? Вещей, как у тебя, у

меня особо и нет: инструменты все время со мной, свои поделки я сразу Райну продаю, либо начальнику дарю, а необработанное дерево смысла воровать нет – Райн его не покупает. Так что я уже собран. А, кстати, я тут с утра сделал еще десяток Медных слитков, все равно заняться было нечем. Понимаю, что немного, но ты уж извини, сколько смог. Держи.

Передав мне слитки, Сакас понуро отправился в администрацию. Это что получается, даже зная, что сейчас идет на верную смерть, он думал прежде всего не о себе?

– Да стой же ты! – закричал я, вновь его догоняя. – Ты мне лучше скажи, сколько тебе сидеть осталось?

– В смысле сидеть? У меня практически набранное Уважение, я планировал сделать еще несколько вещей, подарить их начальнику и выйти с рудника. А если ты насчет сидеть в тюрьме, то мне еще полтора года тут париться. – Помолчав несколько мгновений, Сакас спросил: – Скажи, а Кузнечное дело будет в силе после того, как я вернусь? Прокачать мои нынешние специальности до текущего уровня будет тяжело, но я разговаривал с Картом, когда его обнулили. Он рассказал, что ты придумал насчет специальностей. Тебе же нужен будет Кожевник и Кузнец, правильно?

– Конечно в силе. Пойдем, я тебя провожу. Давай, я тебе свои кольца отдам, а? Сделал я тут недавно кольца на +7, тебе они могут пригодиться. Все равно без твоего разрешения их свойства никто не прочитает. Тебе же на Силу? Восемь колец, да цепочка дадут тебе +63 либо к одному, либо к разным статам. Ты только скажи, что тебе нужно, вмиг сделаю.

Пока мы шли до администрации, слегка повеселевший Сакас планировал, какие ему лучше сделать кольца. В итоге мы решили, что нужно сделать 5 колец на Выносливость, чтобы иметь дополнительные 350 жизни и 3 кольца и цепочку на Силу, чтобы успешно отбиваться от Крыс и рубить жилы. В здание администрации мы вошли вместе.

Посреди кабинета мерцал портал перехода, наверно на рудник Долмы. Орк ледяным взглядом встретил меня. Похоже, своим отказом я сильно упал в его глазах, сильно. Но извини, ничего сделать не могу – мне нужно выйти в общий игровой мир. Других путей, кроме как отправить Сакаса умирать, я не вижу. Доделав уже в кабинете начальника последнее кольцо, я протянул их Сакасу.

– Держи. Надеюсь, они тебе помогут, – сказал я, как вдруг тяжелый голос начальника разрушил тишину.

– Заключенные не могут брать на рудник Долма предметы, которые находились у них во владении меньше недели. Портал не

пропустит, так что можешь забрать свои кольца, Махан. Сакасу они не помогут.

Да ну не елки же зеленые! Что за подстава? Механически надев кольца обратно, я посмотрел на ошарашенного Сакаса, который медленно двинулся к порталу. Посмотрел и понял, что жалеть о том, что сейчас сделаю, я буду всю свою оставшуюся, пусть и недолгую, но яркую жизнь. Ровно до того момента, как меня съедят Крысы.

– Сакас, стой! Дай хоть руку тебе пожать на удачу, – остановил я орка и, когда он нерешительно протянул мне свою руку, дернул за нее, оттаскивая Сакаса от портала и освобождая себе дорогу. Прежде чем окунуться в портал, посмотрел на молчаливо стоящего начальника и сказал:

– Для отчетности. Я согласен пойти вместо Сакаса, – не дожидаясь ответа, я закрыл глаза и шагнул в портал перехода. Резкий холод, небольшая потеря ориентации и я очутился возле покосившейся вывески, на которой выцветшей от времени краской было написано: "Добро пожаловать на Медный рудник Долма".

– Имя и название рудника! – резкий рев, раздавшийся позади меня, подбросил меня в воздух.

Обернувшись, я не поверил своим глазам: передо мной стоял огромный, метра под три, огр, одетый в форму Имперского гвардейца. Огры же дикие, и за ними охотятся! Откуда он тут, да еще в форме Имперца?

– Махан, Медный рудник Прика. Прибыл от нашего рудника для добычи Малахита, – выпалил я.

Получено задание "Кровавый Малахит".

Описание: В течение двух недель, отбиваясь от Крыс, добудьте 20 кусков Малахита из Больших Медных жил закрытого рудника Долма. Внимание! Крысы Агрессивны! Шанс выпадения Малахита 100%. Класс задания: Редкое. Награда: Уважение стражников рудника Прика, Уважение начальника рудника Прика. Штраф за провал задания: сбрасывание всех очков характеристик.

Глава 9. Рудник Долма. Часть 1

Придурка кусок! Больной на голову дятел! Совесть в филейной части взыграла, да? Героем себя захотел почувствовать? – С такими мыслями о себе хорошем я направился к местному продавцу.

Местный гном по имени Лиш оказался копией Райна: небольшой, безбородый, с такой же ехидной ухмылкой смотрел на меня, пока я мельком просматривал его товары. Я же все внимание обратил не на товары Лиша, на первый взгляд они были такими же, как у Райна, все мое внимание было сосредоточено на прибывающих людей, которые начали появляться друг за другом с завидной регулярностью.

– Что ж это на руднике Прика совсем худо с людьми, да? – сказал Лиш через некоторое время, когда я совсем утратил интерес к его товару. – Вместо двенадцатого уровня уже седьмой начали посылать? Хорошо хоть ты не единственный, а то совсем печально вам было бы.

Гном продолжал еще что-то бурчать, но я его уже не слушал. "Хорошо хоть ты не единственный…" – проносилось у меня в голове слова Лиша. Получается, что Сакас все-таки пошел вместе со мной? Точнее после меня, но его выкинуло сюда первым? Что-то я запутался.

– А куда этот орк пошел? – спросил я, когда Лиш замолчал.

– Какой орк? – удивился гном.

– Как какой? Который с рудника Прика, – настала моя очередь удивляться.

– Сегодня было четыре человека с рудника Прика, ты – пятый, но ни одного орка среди них не было, – добил меня гном, после чего я совсем перестал что-либо понимать. Кроме меня здесь находится еще четверо заключенных с моего рудника? Откуда?

– Ты, Махан, если покупать ничего не надумал, то походи тут, осмотрись. Сбор заключенных и объяснение правил будет через пару часов, так что время походить и осмотреться у тебя есть.

Рассматривать было нечего – все было старое и обветшалое, а кузни, на которой я хотел сделать немного медной проволоки, чтобы время скоротать, вообще не было. Не находя для себя занятия, я решил посмотреть на тех, кого еще Лиш называл заключенными с моего рудника.

– Медный рудник Прика! – заорал я во все горло. – Кто с медного рудника Прика, подходи ко мне!

Через несколько минут ко мне подошло три человека и один дворф. Подходят отдельно, получается, друг друга не знают.

Хмурые, тяжелые взгляды, бросаемые на других подходящих и меня, значит, тоже в шоке от новости, что с рудника приехало несколько разумных. Что еще? А больше сказать о них нечего, надо общаться. Начиная разговор с заключенными, я очень надеялся, что благодаря моему четвертому уровню Харизмы, меня пошлют не сразу, а хотя бы выслушают. Вот и пришло время проверить, правильно ли я поступил, выбрав эту характеристику.

– Всем привет, – начал я, когда все собрались. – Давайте знакомится. Меня зовут Махан. Я с медного рудника Прика, и скажу вам откровенно, я никого из вас не знаю. Вы ничего не перепутали? Медный рудник Прика – это такое райское место, где администрация со всякими поделками, начальник орк, имени не знаю, гном Райн, то ли торговец, то ли завскладом. Вот это рудник Прика, а вы откуда будете?

– Мое местное погоняло отстой, поэтому Растяпа я, – ответил один из подошедших людей. Довольно худой, невысокий, с бегающими глазками, неприметным лицом. "Такой игрок обязан играть за Разбойника", – подумал я. Ему бы еще пару кинжалов и все, можно выпускать на дело. – За рудник красиво базаришь, Махан. Райн, орчара позорный, рудник, все тип-топ, тока че-та я тебя не вкурю никак. Откуда ты такой нарисовался? Не было тебя у нас, в натуре. Да и ставишь себя, как пахан.

Я даже опешил от такой речи. На руднике так никто не говорил, а тут прям кладезь фени выискался. Мое замешательство прервал единственный в нашей компании нечеловек.

– Эрик я, если кратко, – сказал дворф. – Я тебя тоже не знаю, Махан. Вообще всех вас тут первый раз вижу. Мне было обещано, что если добуду 20 кусков Малахита, то выйду наконец-то в общий мир. До Уважения мне еще полгода, но ждать уже надоело, так что я зубами в такое предложение вцепился. С моим 12 уровнем персонажа и Горного дела 20 Малахита – это раз плюнуть.

– И я с Прика. Корачуном зовите. Мне тоже обещали, что выпустят с рудника, если Малахит добуду. И походу я как все – первый раз вижу и тебя Махан, и тебя Растряпа…

– Растяпа мое погоняло!

– Да мне как-то параллельно, – продолжил Корачун. – Все равно я тебя на руднике не видел. У нас на руднике 240 заключенных, и я всех их знаю. Не было вас среди них. Никогда.

– Лэйте, – закончил последний. – Тоже как все – никого не видел, никого не знаю. Что делать-то будем? Я тоже 12 уровня по Горному делу и персонажу. Как я понял, сюда других не отправляют. И меня тоже обещали выпустить, если Малахит добуду.

– СТАНОВИСЬ! – разнесся по руднику крик огра и мы все стали собираться в одну большую кучу. Никакой красоты построения, никаких шеренг – перед огром стояло стадо баранов, переминающихся с ноги на ногу. Сюда бы нашего сержанта из учебки, он бы мигом порядок навел.

– Всем внимание! Правила рудника Долма объясняю первый и последний раз, – начал огр.

– Первое. С текущего дня и в течение двух недель больше нет ограничений на воду и еду – их можно использовать хоть постоянно. Начиная с завтрашнего утра, пища все время будет стоять на входе в рудник, кому потребуется, выходит и использует.

– Второе. Участок на руднике Долма один, размером примерно два на два километра. Больших Медных жил порядка трех тысяч, обновляются каждый день, так что хватит на всех. Доступа охранникам на участок нет, поэтому, если на вас кинулась Крыса, вы ее либо сами убиваете, либо выбегаете с участка. Завтра сюда прибудут маги, они вас защитят.

– Третье. Крысы. Они у нас большие, толстые и кусают довольно неслабо. Так что будьте внимательны. У каждой Крысы своя область обитания, диаметром примерно 40 метров. Убили Крысу – в радиусе 20 метров можете работать. На одном участке Крысы находится 1-2 жилы, так что хватит наработаться, и запомните, новая Крыса придет примерно через час, так что не зарабатывайтесь и будьте внимательны. Если вас сожрут, вы отправитесь назад домой к мамочке, – по рядом заключенных пронесся ропот, но огр быстро его прервал. – Молчать! Я еще не все сказал!

– Четвертое. Область участка хорошо изведана на расстояние до километра от входа, что находится дальше, известно лишь частично, так что мой совет: если хотите жить, далеко не заходить. Работать можете по одному, можете объединяться в группы. Если объединитесь, то выйти из группы будет нельзя до самого окончания работ и группа должна будет сдать суммарное количество Малахита всех ее участников. Чтобы было сразу понятно – одиночки ни разу не проживали на руднике более двух дней. Про группы. Если кто-то умирает и выходит из группы, то количество Малахита, которое нужно добыть оставшимся, уменьшается на 20 кусков. Если Малахит был у умершего, то он остается вместо трупа и его можно подобрать. И запомните, если группа, предположим, из пятерых, собрала двадцать кусков Малахита, из группы кто-то умирает и его исключают, то количество добытого Малахита уменьшается тоже. На долю исключившегося. В том случае, что я описал, на группу останется

16 кусков, вместо 20.

– Пятое. Если произойдет чудо, и вы успеете добыть 20 кусков Малахита и при этом останетесь в живых, то до конца двух недель все равно будете находиться здесь. Можете добывать Малахит уже для себя. 20 кусков Малахита сдавать мне. Отсчет времени начнется уже с утра, спать на Долме негде, так что ложитесь прямо на земле. Будить вас никто не будет, но за нерасторопность каждый расплатиться уже через две недели – времени, чтобы добыть Малахит, очень мало.

– И шестое. С Крыс падает Крысиная шкура, мясо и с некоторой вероятностью различные клыки, хвосты и прочие нужные алхимикам вещи. Так что если вам повезет, то можете уехать отсюда с прибылью.

– Все, теперь свободны. Следующий раз я хочу видеть вас либо с 20 кусками Малахита, либо через две недели, когда буду лично отправлять в рудник на корм Крысам. Разойдись!

До вечера оставалось еще пару часов, поэтому я решил сходить на разведку в рудник. Интересно же, что там да как, что значит общий участок, много ли бегает Крыс, да и вообще, может, стоит попробовать жилу разбить. "У дураков мысли сходятся", – отметил я про себя, так как после слов огра практически все заключенные пошли на участок. Ну да, раньше сядешь – раньше выйдешь.

Участок был отделен от остальной части рудника мерцающей пеленой, за которой ничего не было видно. "Значит, именно за эту пелену не могут пройти стражники", – догадался я. Тогда получается, что сам участок, это некий аналог Подземелья в общем игровом мире. Но если это так, то нужно в обязательном порядке собирать стандартную группу для Подземелья – танк, лекарь и трое ДД (англ. damage dealer, боец, наносящий урон). Ой, чувствую я, не зря с нашего рудника тут оказалось пятеро, ой не зря. Дворф будет танком – он маленький, по нему труднее будет попасть, плюс у него какие-то специальные плюшки были в части танкования, если я не ошибаюсь насчет дворфов. Я буду лекарем, хоть и ужасно это не люблю, а оставшаяся братия будет пинать Крысу с боков, пока она будет Эрика грызть. Надо предложить им такой вариант. С такими мыслями я подходил к мерцающей пелене, как вдруг из нее с диким криком выкатился кубарем какой-то заключенный. Мгновенно вскочив на ноги, он со всех ног кинулся по направлению к стражникам, а в это время со стороны участка появилось ЭТО.

ЭТО было Крысой, размером примерно с небольшого пони – высотой около метра, а длиной, если вместе с хвостом, тянула на все 2.5-3. И это Крыса? Да это же Лошадь! Животное остановилось

в недоумении, видя такое скопище народа, затем у него в голове, видимо, что-то перемкнуло, и оно неспешно потрусило за только что появившимся заключенным, полностью игнорируя всех оставшихся. "Ага, у Крысы есть агро-лист (Список, в котором хранятся данные о каждом игроке, попавшем в поле видимости моба. Моб бьет первого по списку игрока. Чтобы моб переключился на другого игрока, тот должен его переагрить, т.е. создать больший уровень угрозы, чем первый игрок в списке), – мелькнула мысль, – значит, остальным ничего не грозит". Только вот то, что произошло дальше, я могу объяснить лишь действием подсознания и рефлексов, но никак не собственными осознанными действиями.

– Эрик, цепляй ее, я лекарь! Растяпа, Корачун, Лэйте, ждете 5 секунд и вгрызаетесь в нее с боков! Сзади не подходить, может хвостом долбануть! Начали! – заорал я не своим голосом. Не знаю, что повлияло на Эрика: мой крик, моя Харизма, его адекватность, или Марс в созвездии Козерога, но после моего крика он подбежал к Крысе, выхватил кирку и, хорошенько размахнувшись, с криком "А-а-а, Тварь!" ударил.

Крыса высоко пискнула, остановилась, но мгновенно среагировала на действия Эрика: резкий разворот, укус и полоса Жизни уменьшается на четверть. Вот живность нерусская, какой же у нее урон? Если Эрик 12 уровня, то у него было 60 очков характеристик, наверняка вложил в Выносливость часть, чтобы Бодрость на добыче руды не терять. Так что снести вот так запросто четверть жизнь, это сильно. Теперь мой выход.

Все эти размышления заняли у меня буквально мгновение. Эрик не успел даже вскрикнуть от боли, как я полез в сумку за Бубном. Спасибо вам еще раз, Карт и Сакас, что сделали такое чудо. Ну что, приступим.

Выделив Эрика, я стал бить по Бубну. На то, как это выглядит со стороны, я решил не обращаться внимания, моя задача вытащить Эрика. Я завел свою привычную песню:

У Шамана три руки

Есть! Количество Жизни Эрика увеличилось.

– Мочи Крысеныша! – Закричал Растяпа и ринулся в бой. Ну, все, теперь должно пойти легче.

И крыло из-за плеча.

Есть! А Эрик молодец, не орет от укусов Крысы, стоит, сжав

зубы, терпит.

От дыхания его

Есть! А почему только Растяпа Крысу бьет? Где остальные?

Разгорается свеча.

– Корачун, Лэйте, вам особое приглашение выписать? – сквозь зубы прорычал Эрик. Хорошо, значит живой, если еще и по сторонам успевает смотреть.

– На, получай, тварь! Мочи серых! Корачун, брысь от хвоста, она тебя достанет! – разносились наши крики по руднику.

– Эрик, верти ее мордой в рудник! Хвост! – закричал я, когда увидел, что Крыса цепляет хвостом других заключенных. Их-то не жалко, от хвоста не умрут, но вот делиться добычей я не собираюсь. Кто ее знает, эту местную систему распределения добычи. В Барлионе с ней было интересно – в одном месте добычу получал только тот, кто ударил первым, в другом – все, кто попал под удар. Поэтому не нужно нам рисковать – самим мало. В том, что мы ее завалим, я уже не сомневался.

Крыса продолжала прыгать на Эрика, кусая его раз за разом. Удивительно, но дворф не падал: когда на тебя прыгает такая туша, чтобы устоять на ногах, нужно большое умение. Эрик стоял и, сжав зубы, бил Крысу, полоса жизни которой медленно, но уверенно ползла вниз.

С боков Крысы пристроились Растяпа, Корачун и Лэйте, которые работали по Крысе как по жиле: прицеливаешься, бьешь, смотришь результат.

– Да сдохни же ты! – дико закричал Эрик, подпрыгнул и нанес сокрушительный удар Крысе по голове. Наверняка у него получился крит, так как Крыса припала на передние лапы, и несколько мгновений не шевелилась. "Головокружение", – осенила меня догадка и, так как Эрик был полностью здоров, решил посмотреть, что я могу как боец. Выделив Крысу, чтобы призвать Духа молнии, я вздрогнул. Мама дорогая, 14 уровень, 1000 Жизни изначально и еще порядка 400 Жизни осталось.

Нанесен урон. 8: 36 (Урон Духа молнии)/2 (Уровень Противника/Уровень персонажа) – 10 (Внутренняя стойкость к Духам).

Да чтоб тебя! У меня же кольца на Силу! И зачем я снимал

свои перстни? Хорошо хоть цепочку догадался не трогать. "Блин, хоть бы маны до конца боя хватило", – зло подумал я, опять выделяя Эрика и призывая очередного Духа исцеления. Крыса пришла в себя и вновь принялась грызть нашего танка.

Когда у Крысы оставалось примерно 20% Жизни, она вдруг стала увеличиваться в размерах, ее глаза налились кровью, и шерсть приобрела кровавый оттенок.

– Махан, вливай в меня максимум, она в берс вошла! – крик Эрика ввел меня в уныние.

Твою же серость! В режиме берсеркера Мобы бьют на 100% сильнее, больнее, неприятнее. Если у нее крит пройдет, то Эрику крышка! А у меня маны еще на 4 призыва Духа осталось.

– Максимум в Крысу! Поднажали! – закричал я и начал посылать в Эрика Духов лечения.

Удар Крысы, минус 30% Жизни, Дух исцеления в Эрика, плюс 10% Жизни. Удар Крысы, минус 30% Жизни, дух исцеления в Эрика! Плюс 10% Жизни…

Получены улучшения навыков:
+1 параметра характеристики Харизма. Итого 5.

Вдруг Крыса мигнула и исчезла. Есть! Мы сделали ее! Больше минуты потребовалось, чтобы завалить Крысу. Впятером! По одному на нее смысла даже соваться нет. Загрызет сразу. Посмотрев на Эрика, я увидел, что вокруг него образовался вихрь света. Ага, он получил 13 уровень! Ну конечно, мы били Крысу вне группы, заключенный, за которым она гналась, наверняка ее не трогал, когда увидел количество Жизни, поэтому весь опыт за Крысу Эрик получил в одно лицо.

Мать честная, за время боя уровень моей Жизни уменьшился до 20 единиц! И так незаметно! Нужно срочно искать наставника Шаманов, а то пока буду других лечить, сам коньки отброшу. Сходив за водой, благо она стояла рядом, я восстановил уровни Жизни и маны, после чего принялся смотреть, что же осталось после Крысы. Никто, кроме Эрика поднять добычу не мог, но вот посмотреть, это запросто. Правда, смотреть оказалось не на что. Крысиная Шкура, 3 куска Крысиного мяса. Все. Нежирно, на самом деле, я-то уже губы раскатал, что наш танк разживется чем-то полезным. Именно наш танк, так как я был уверен, что после такой демонстрации Крысы желающих добывать Малахит в одиночку резко уменьшится.

Основная масса заключенных стала расходиться. Хоть до конца дня и оставалась еще пара часов, но на рудник больше никто не рисковал идти. Действительно, Крыса впечатлила всех.

– Я вот что думаю, нам надо делать группу, – сказал Эрик, когда вокруг нас не стало посторонних. – До тюрьмы я уже играл в Барлионе, был танком, даже своего Воина по привычке под танка стал затачивать, как свободой пахнуть стало. Если у каждой Крысы будет по штукарю Жизни, и они за удар будут по полтиннику Жизни снимать, то без Хила тут делать нечего. Махан будет лечить, вы втроем ее убивать. Выбираем участок, грохаем Крысу, впятером долбим одну жилу, получаем Малахит и идем дальше. Таким макаром мы сможем сделать задание. Других путей я не вижу.

– В тему базаришь, коротышка, – согласился Растяпа. – Крысы вообще беспредельные, без базара наехать могут, твари позорные. Так что я на группу подписываюсь.

– Согласен, – подтвердил Лэйте. – Только давайте сразу определимся, как мы будем Малахит добытый делить. Не очень бы хотелось, чтобы кто-то первый собрал все 20 кусков и свалил отсюда. Нафиг такое счастье не нужно.

– Если группу сделаешь, то фиг из нее уже выйдешь и количество Малахита для задания должно быть общим, – ответил ему Корачун. – По мне, пусть хоть один из нас все куски таскает, главное, чтобы их было нужное количество. Я тоже за группу. Уж больно Крысеныш здоровый. А если такие каждый час появляться будут, то мы в одиночку никогда задание не выполним.

– Махан, ты как? – посмотрел Эрик на меня. – Согласен? Без твоего лечения тут никак. Если согласен, то делай группу, ты быстрее всех среагировал на Крысу, видел, что делать надо было, тебе и быть рейд-лидером. И еще, ответь мне на один простой вопрос, откуда у тебя имя такое короткое, как у НПС, всего 5 букв? Мы-то все ходим вон с какими предложениями, язык сломаешь, пока выговоришь, поэтому и сокращаем до удобных. А когда я тебя увидел, сперва за представителя администрации принял, сильно уж ты отличается от остальных своим именем.

– Я тоже за группу, сейчас кину всем приглашение. И сразу есть предложение. Крысу мы завалили, до вечера еще пару часов. Нас пятеро. Предлагаю прогуляться на участок и разбить хотя бы одну жилу. Начинать надо сегодня. Что же касается имени, то перед посадкой в капсулу мне операторы дали возможность выбрать его самостоятельно, а не пользоваться случайным. Вот я и хожу с таким ником.

Поочередно выделив Эрика, Растяпу, Лэйте и Корачуна, я бросал им предложения по вступлению в группу.

Вы создали группу.

К группе присоединилось 4 человека.

Внимание! Изменения в задании "Кровавый малахит"! Изменено количество Малахита, которое необходимо добыть. Новое количество: 100.

Распределение добычи: Каждый сам за себя. Изменить тип распределения добычи на данной локации невозможно.

Ну что же. Я думаю, пришло время распределить оставшиеся 27 свободных очков характеристик. Беречь их до выхода из рудника конечно хорошо, но если меня Крыса загрызет, от них все равно ничего не останется. Вновь надев свои кольца на Интеллект, я принялся увеличивать характеристики.

Итак. Для начала нужно в Выносливость бросить очков 7, чтобы иметь возможность призвать на пару Духов больше. Блин, с этим ограничением приходится так нерационально распределять свои характеристики. Итого Выносливость по базе 17, с вещами выходит на 26, с моим седьмым уровнем хватит на 30 с копейками заклинаний. "К тому же я круче танк буду, чем Эрик", – улыбнулся я про себя. Так, теперь Сила. Рубить жилы нужно будет быстро, поэтому 10 очков на Силу в самый раз. Осталось 10 очков. Интеллект или Ловкость? Ловкость мне только на специальности нужна, сейчас от нее толку никакой. Значит, Интеллект. Хотя стоп. Дайка попробую кинуть парочку в Харизму, раз я РЛ (рейд-лидер), то пригодится.

Внимание, характеристика Харизма не может быть увеличена путем добавления очков характеристик!

Ясно. Так же, как и Ремесло. Жаль, было бы неплохо вот так увеличить свой уровень влияния на других. Придется его прокачивать по обстоятельствам. Бросив оставшиеся 10 свободных очков в Интеллект и доведя его до 18 в базе и 82 с вещами, я стал настраивать групповой интерфейс и смотреть на характеристики своей группы.

Эрик. Воин. 13 Уровень. Выносливость 40, Ловкость 15, Сила 30, Ярость 8. Да, неправ я был, танк меня по количеству Жизни делал, причем делал сильно. Это даже хорошо, чем толще морда, тем мне будет проще.

Растяпа. Разбойник. 12 Уровень. Выносливость 25, Ловкость 15, Сила 40, Ярость 6. Я угадал с классом нашего любителя фени. Но вот то, что у него тоже было достаточное количество Выносливости, меня радовало – меньше потеря Бодрости, больше

времени на жилу.

Лэйте. Воин. 12 Уровень. Выносливость 25, Ловкость 10, Сила 45, Ярость 7. Тут тоже все логично. Выносливость на руднике особо была не нужна, тем более Воину, поэтому упор делал на Силу, чтобы быстрее руду добывать.

Корачун. Воин. 12 Уровень. Выносливость 25, Ловкость 10, Сила 45, Ярость 7. Прямо клон Лэйте.

Если у них у всех 12 уровень Горного дела, то колотить по Большой Медной жиле они будут даже по одному немногим более четырех часов. Значит, если мы вместе будет бить жилу, то она должна нам покориться максимум за час, или 10 жил в день. Итого 10 дней на выполнение задания. Если не Крысы, то сложного бы ничего не было. Но Крысы…

Когда я обратил внимание на остальных, то увидел, что Эрик смотрит в никуда и что-то бормочет себе под нос. Понятно, тоже настраивает интерфейс. Приятно играть с теми, кто знает, что делать. Остальные же бродили по округе. Бойцы, что с них взять. Зачем забивать себе голову лишней информацией, сколько Жизни у кого осталось. На это есть танк, хил и РЛ, а их дело маленькое, стой сбоку и молоти киркой.

Через пару минут все были готовы и мы двинулись на участок. Перед глазами предстала живописная картина – огромное плато, на котором то тут, то там возвышались каменные кучи – Большие Медные жилы. Было очень тихо, только небольшой шум ветра и редкий писк Крыс разносились над участком. Видимость была достаточно хорошей, поэтому мы видели, как то тут, то там бегали слегка ожиревшие Крысы. На том участке, на который мы вышли, Крысы уже не было, зато была жила, обступив которую мы принялись долбить. По руднику разнесся звучный грохот кирок. Мы мгновенно остановились и стали смотреть на Крыс – от такого шума они могли занервничать и поинтересоваться, откуда это вылезли пять вкусных блюд. Крысы не дергались, продолжая сновать по своим зонам. Ну и замечательно, до возрождения убитой оставалось около сорока минут, поэтому мы продолжили. Наша цель – Малахит.

Через некоторое время возмущенный писк возвестил о том, что Крыса возродилась, и она недовольна. К этому моменту прочность жилы упала до 20%, значит, у нас действительно выходит по часу на жилу. Отлично!

– Эрик, хватай ее. Бойцы без команды не бьют, – уже привычно начал я.

Бой с Крысой начался по старому сценарию: Эрик долбил ее по морде, Бойцы встали с боков и отрабатывали на Крысе свой навык Горного дела, я стоял в сторонке и занимался лечением.

Может, зря я отказался от характеристики Лечение? Стоишь, ничего не делаешь, бьешь в Бубен и песни поешь, а все остальные напрягаются. С одной стороны – роль лекаря почетна, а с учетом отключенных фильтров ощущений – даже отлично мне подходит, не буду получать лишний болезненный урон. Но с другой стороны, не по мне это. Не люблю я бездействовать. В очередной раз вылечив Эрика и восстановив ему всю Жизнь, я выделил Крысу и призвал в нее Духа молний. Посмотрим, что получится в этот раз, когда я весь из себя окольцованный и прокачанный.

Нанесен урон. 113: 246 (Урон Духа молнии)/2 (Уровень Противника/Уровень персонажа) – 10 (Внутренняя стойкость к Духам).

Что?!

Повторив камлание по вызову Духа молнии, я еще раз увидел:

Нанесен урон. 113: 246 (Урон Духа молнии)/2 (Уровень Противника/Уровень персонажа) – 10 (Внутренняя стойкость к Духам).

Получен опыт: +80 Опыта, до уровня осталось 396.

Получены улучшения навыков:
+1% параметра характеристики Интеллект. Итого 43%.

Получено достижение!

Гроза Животного мира 1 уровня (до следующего уровня – 19 убийств животных).

Награда за достижение: наносимый урон Животным увеличивается на 1%.

Посмотреть список достижений можно в настройках персонажа.

Над участком повисла тишина. Я смотрел на то, что осталось от Крысы, а все смотрели на меня и молчали. Получается, что с кольцами я становлюсь не просто читером, я включаю режим бога – десять вызовов Духа молний, и Крыса лежит. А через пару уровней и вовсе буду ее с 4-5 валить.

– Махан, а ты не хочешь нам ничего рассказать? – разрушил

окружающую нас тишину Лэйте.

– Кольца, – промолчав немного, ответил я. – Я Ювелир, поэтому могу делать себе кольца и цепочки. Причем на любую характеристику. Дальше рассказывать или сами догадаетесь?

– Сколько хочешь за кольцо? – сразу начал Эрик. – Я понимаю, что бесплатно не отдашь, но продать-то можешь? Иметь такой плюс сейчас просто необходимо.

– У себя на руднике и их по 15 золотых продавал. Думаю, что тут такая же цена будет нормальной.

– Совесть-то поимей, а? Мы вроде в одной группе работаем, одно дело делаем. Давай хоть по 5 золотых за штуку?

– Давай по пять, я в принципе не против. Моя цель – добыть Малахит, а не устраивать тут аукционы.

– Отлично, показывай, что есть, – полез Эрик за деньгами, – нужны кольца на Силу. А на Выносливость у тебя есть?

– Есть на все, я могу характеристики менять сразу на кольцах.

– Что? – Эрик даже остановился. – Как? Я слышал об этом, ребята из моего бывшего клана, которые занимались Ювелиркой, говорили, что есть такая фишка, как возможность менять статы, уменьшая прочность кольца, но чтобы ее получить, нужно было сделать огромную тучу заданий, куда-то там пойти, что-то изучить. Откуда у заключенного такие возможности? Тем более у игрока 7 уровня? Короткое имя, такие возможности в Ювелирке… Что-то темнишь ты, Махан, ой темнишь. Ну и хрен с тобой, давай сюда кольца.

Протянув Эрику кольца, я удивленно уставился на сообщение, возникшее у меня перед глазами. Судя по лицу Эрика, он видел то же самое.

Внимание! Вы не можете передавать предметы или деньги игрокам из параллельных рудников Прика.

Значит они действительно с рудника Прика. Только из какой-то параллельной его версии. И кольца им передать я не могу, так и оставшись единственным читером на весь рудник. Вон оно что, оказывается, бывает!

Повернувшись к остальным членам группы, я понял, что у нас возникают небольшие проблемы. Что делать с Малахитом понятно, но вот мы совсем не обговорили, как будем делить добычу с Крыс и Медную руду. А вдруг с Крысы упадет что-то необычное, кому плюшки достанутся? Такой вопрос нужно решать на берегу, пока ничего не выпало.

Добыча с Крысы была стандартная – Крысиная шкура и пару кусков мяса. Все это сиротливо лежало на земле, а мы стояли

вокруг нее и молча смотрели друг на друга. Терять добычу не хотелось никому, но и выглядеть сволочью, которая вот так просто себе все присвоит, тоже не хотелось. Все молча ждали предложений от других. Ну, раз мне дали такое почетное звание, как рейд-лидер, то и начинать должен я.

– Я так понимаю, у нас тут возникает непонятная фигня с дележом, так? Предлагаю простой выход. То, что упадет с первой Крысы, беру я. Вторая Крыса – Эрик, третья – Растяпа, четвертая – Корачун и пятая – Лэйте. Если с Крысы падает что-то уникальное, то получает эту плюшку тот, кому повезло по очереди. Другие претензий к нему не имеют. Иначе мы будем спорить до потери пульса, кто и что будет получать.

– Эрик уже получил свое. С первой Крысы. Давай менять его с тобой местами и эта вторая Крыса твоя. Следующая – Растяпы и так далее, – ответил Корачун. – Мне такой подход нравиться. Кому повезет, тому повезет. Претензий иметь не буду.

Когда все подтвердили, что такой способ дележа добычи всех устраивает, я поднял добычу с Крысы и положил ее в сумку. Мелочь, конечно, но если ее будет много, то на жизнь хватит.

– Махан, а это что еще за цирк? Ты тут театр юного зрителя решил устроить? – спросил Лэйте. Все продолжали смотреть на то место, где только что лежала добыча.

– Не понял. Это ты о чем? – удивился я.

– Ты наклонился, ничего не взял, потом сделал вид, что что-то положил в сумку. А добыча как лежала на земле, так и осталась лежать. Денег за представление не проси, не оценили мы размах твоей души. Фальшиво играешь.

Не понял. Я еще раз открыл сумку и посмотрел на то, что положил. Ну да – вот новая шкура и мясо. Мяса у меня вообще не было до этого момента, поэтому ошибиться невозможно.

– По ходу это вы прикалываетесь. Свои вещи я уже взял, в сумку положил. Мало того, в том месте, в которое вы так усердно смотрите, ничего нет. Так что если кто-то что-то там видит, то вперед, я не возражаю, можете забирать себе.

– Без предъяв, Махан. Ты за базар отвечаешь, – бросил Растяпа, наклонился, сделал вид, что что-то подбирает с земли и кладет себе в сумку. – Лишняя шкура карман не тянет.

Не говоря не слова, Лэйте и Корачун повторили глупые движения Растяпы. Они зарядку решили тут устроить? Или все-таки получили свою добычу? Эрик продолжал стоять и смотрел на место с добычей.

– Получается, что каждый только что получил свою добычу с Крысы? – начал он. – Значит, мы хоть и состоим в группе, но для каждого выпадает своя добыча, а остальные ее даже не видят.

Общий только Малахит. Или еще и Медная руда? Нужно добить жилу и проверить: каждый получит свою руду или будем делить ее по очереди, как Махан с Крысой предложил. Мне такой подход нравиться. Если и улыбнется удача на какую-то плюшку, то только мне, и никому другому. – Эрик тоже наклонился, подобрал свою добычу, невидимую остальным, после чего повернулся ко всем.

– И че стоим? У нас тут жила недоделанная стоит, скоро новая Крыса появится, а мы тут фигней страдаем. Пошли вкалывать, бродяги!

Вернувшись к жиле, мы в течение десяти минут быстро с ней закончили. 22 куска Медной руды, 1 кусок Малахита. Руда оказалась общая, поэтому первую партию отдали Эрику. Следующая жила будет моей. Неплохо, учитывая, что на одну такую жилу у нас уходит около часа.

Получен опыт: +1 Опыта, до уровня осталось 395.

Получены улучшения навыков:

+5% навыка специальности Горное дело. Итого 61%.

+1% параметра характеристики Выносливость. Итого 58%.

+1% параметра характеристики Сила. Итого 55%.

А вот всплывающие сообщения меня совсем не порадовали. На Прике за Большую Медную жилу давали 5 Опыта, тут 1. Выходит, что чем больше народа в группе, тем меньше Опыта и роста характеристик? Неприятно, но понятно: больше народу, меньше кислороду. Лучше уж так, чем работать в одиночку.

Добытый Малахит, по общему решению, был отдан Корачуну. Стало понятно, что задание мы выполним не напрягаясь, а значит, выход в общий игровой мир у нас практически в кармане. Это не могло не радовать, но мне хотелось решить вопрос с кольцами – неужели действительно такое дикое ограничение и его никак нельзя обойти?

Разбив еще одну жилу и уничтожив две Крысы, мы двинулись в общую зону. Едва ступили за порог, отгораживающий рудник от участка с жилами, как нас тут же обступила толпа заключенных. Народ томился и ждал нас более двух часов, чтобы своими глазами увидеть, что живым и невредимым с участка выйти реально. Желания что-то рассказывать у меня не было, поэтому я нечленораздельно мычал на вопросы, но тут настал звездный час Растяпы. Он заливался соловьем, описывая в красках наши бои с Крысами, но из того, что он рассказывал, я не понимал

практически ничего. "В натуре, Крысы позорные рамсы попутали, без понтов кичу мажут, а старшой наш крутой пахан, недаром что Махан…" и далее в таком же духе. Интересно, его еще кто-нибудь понимал, кроме него самого?

– Махан, стой. Я тут хочу пару экспериментов по передаче колец провести, – остановил меня Эрик, когда я пошел искать место ночлега. – Если напрямую вещи передавать нельзя, то можно попробовать систему обмануть. Попробуем?

Эрик словно читал мои мысли по поводу колец, поэтому я сразу же согласился. К тому же было интересно найти лазейку в ограничениях – как-никак, это была моя работа, пока я сюда не попал. Приняв решения, я стал выполнять то, что говорил Эрик.

– Так, напрямую кольцо передать нельзя, это уже проверили. Хотя, дай-ка мне кольцо. Нет, не работает. Ладно, едем дальше. Брось его на землю. Тоже нет, когда кольцо не у тебя в руке, я его совсем не вижу. Тогда не бросай его, а выбрасывай: представь, что ты кольцо выбрасываешь как ненужный тебе хлам. Опять не то. Ты точно уверен, что выбрасывал, не жалея о нем? Ладно, идем дальше. Попробуем передать кольцо кому-нибудь с другого рудника, может через посредников передача заработает?

Через других заключенных тоже не заработало, как и через гнома, и, если говорить откровенно, как и все остальные идеи Эрика: система намертво блокировала возможность передачи вещей, сделанных вне Долмы. Хм, а может в этом все дело, что вещи были сделаны не на Долме? Нужно проверить.

– Эрик, погодь. Теперь моя очередь плодить идеи. Вот что я думаю – кольцо нужно сделать здесь. В начале я его сделаю из того материала, который у меня есть. Я, вообще-то, их уже делал, но тогда мы были не в группе. Если и с ними передача не заработает, то нужно будет сделать слитки из той руды, что мы добыли сегодня. Правда есть две неприятные новости: я не Кузнец и выплавлять слитки не могу, но даже если кузнеца и найдем, то на Долме нет кузницы, и слитки мы не выплавим. А так идея великолепная.

– На счет Кузнеца и слитков не переживай. Я сам Кузнец, так что слитки тебе сделаю. Тут даже кузница не нужна – тигель у меня всегда с собой, уголь и форма для слитков тоже. Огонь найти не проблема, вон факелы у стражников есть. Так что пробуй из своего материала, а я пока пойду все организую для переплавки.

На кольцо у меня ушло не так много времени – Эрик даже не успел угли разжечь. Вернусь на Прику, нужно будет попросить Саказа вырезать из дерева формочку, в которую можно заливать расплавленную Медь. Попробую сделать цельное кольцо. А то из

проволоки скоро начнут ломаться и протираться. Хотя, о чем это я? Не вернусь я больше на Прику, нечего там делать. Изменив все характеристики на Силу, я протянул кольцо Эрику. Не работает. Печально, остался один шанс. Отдав Эрику добытую на Долме руду и оставив его делать слитки, я пошел спать – уже было достаточно поздно для того, чтобы ждать результата выплавки, да еще потом делать проволоку и кольца. Завтра, все завтра.

Утром, едва я открыл глаза, довольный Эрик протянул мне восемь Медных слитков. Сделал все-таки. "Ну и занудные же дворфы нынче пошли", – мелькнула мысль, когда Эрик рассказывал, как он делал эти слитки. Вот оно мне надо слушать про трудности, которые он преодолел? Что не спал полночи? Молодец, хвалю, возьми с полки пирожок. Пирожок!

Я даже проснулся. На Долме нет ограничений на еду, значит, не будет штрафа, если я съем то, что приготовлю сам. А с моим уровнем Ремесла приготовлю я вкусно и полезно. Значит, нужно срочно этим заняться, а кольца могут и подождать.

Увлекшись размышлением о том, как я буду жарить мясо и какие плюшки от этого получу, я автоматом забрал протягиваемые Эриком слитки, поэтому несколько мгновений непонимающе смотрел на появившееся сообщение:

Вы получили от игрока из параллельного рудника Прика предмет, созданный им из общего ресурса. Внимание! После выхода из рудника Долма данный предмет будет удален!

Отлично! Если руда общая, то вещи, которые из нее будут сделаны, тоже общие, а значит, их можно передавать друг другу. Недовольный хомяк внутри меня побурчал, что теперь придется бесплатно работать и отдавать кольца за просто так, но я его быстро заставил замолчать. Свободу за деньги не купишь! "Ну… Хотя купишь, но у меня столько денег нет", – вздохнул я про себя.

На приготовление еды у меня ушло не так уж и много времени. В качестве костра был использован факел, так что мясо в скором времени превратилось в очень аппетитно выглядящий кусок. Видя голодный взгляд у своей группы, я попробовал передать мясо им, но ничего не выходило – мясо было не общим, поэтому сделанные на его основе продукты не передавались. "Ну, это не такая большая проблема", – подумал я, наслаждаясь вкусной и сочной крысятиной.

Получен положительный эффект: Сила +3, потеря Бодрости уменьшена на 50%. Время действия – 12 часов.

Эрик рассказал остальным, что мы нашли способ, пусть и временный, передачи вещей, поэтому было принято решение, что все колотят жилы, а я делаю кольца, помогая только на Крысах.

И началась рутина.

Даже делая кольца и не отвлекаясь на жилу, я получал опыт за ее разбитие, так что с точки зрения прокачки я ничего не потерял. Крыса – Кольцо. Циклический круг продолжался в течение четырех часов, пока у меня не закончились слитки. Все, теперь можно отдохнуть и просто помахать киркой. Оказалось, что тянуть проволоку без специальных приспособлений – это еще то удовольствие, но результат в виде четырех колец на +4 к Силе того стоил. Если будет достаточное количество руды, то уже через четыре дня вся группа будет в кольцах, и мы завершим работу намного раньше положенного срока.

Когда Крыса загрызла насмерть очередного игрока, чей крик горя и боли пронесся по всему участку, к нам подошла делегация. Все оставшиеся заключенные поделились на пять групп по девять человек, но лекарь был только в одной из них, понадеявшись на которого группа потеряла уже троих. Еще двое пали от зубов Крысы, возомнив себя великими танками. Значит, уже минус 5. И это в первый же день. Неслабо тут Крысы резвятся.

Подошедшая делегация предложила мне и Эрику стать Крысоловами. Он танчит, я его лечу, группа из девяти человек бьет Крысу, после чего оперативно добывает руду. В качестве вознаграждения каждая группа в день будет отдавать нам по одному Малахиту в день. Взяв паузу, мы пошли советоваться с остальными членами группы.

– В общем, вот такие вот дела, – описал я им полученное предложение. – С одной стороны, мы будем медленнее разбивать жилу, сделаем не двенадцать, а только одиннадцать или даже десять штук в день, если я и Эрик будем каждый час отвлекаться на Крыс. На все пять групп у нас потратиться примерно двадцать минут. Затем сорок минут колотим с вами жилу, своя Крыса, и снова по кругу.

– Сволочи, кусаются же… – пробурчал в сторону Эрик. – Я когда танком играл, о такой вещи, как ощущения в Барлионе даже не слышал. А тут чувствуешь каждый укус, каждый толчок. Стоишь, сжав зубы, и думаешь только о том, чтобы не закричать от боли. Да я только сегодня Устойчивость поднял на пятьдесят процентов. Если бы не тренировал ее на наших Крысах на Прике, то хрен бы тут танкануть смог. Но иметь дополнительно пять Малахита в день… Черт, я согласен!

Корачун, Лэйте и Растяпа тоже согласились работать втроем,

пока мы с Эриком будем гонять Крыс на соседних участках. К тому же, я еще никому не сказал, что тоже получаю опыт от разбития жил, хотя сам по ним не колочу, так что дополнительным плюшкам в виде опыта и добычи группа будет рада. Эрик будет Крысу агрить, поэтому и добыча, и все бонусы будут идти нам. Нужно будет обязательно сказать остальным, чтобы после рабочего дня собрали по всему участку свою добычу в виде Крысиных шкур и мяса. Или дополнительных плюшек, если кому-то повезет.

Вот так у нас и прошел первый день. После моих колец наша группа сделала еще по семь жил и Крыс на своем участке, а мы с Эриком показали двадцати девяти Крысам, что им на руднике не рады. Совсем не рады. Этот день стал моим бенефисом. Через две Крысы я получил восьмой уровень, вложив все свободные очки в Интеллект, а после получения девятого и вовсе начал радоваться жизни. Все-таки правильно мы согласились охотиться за Крысами. Единственно, что огорчало, это то, что опыт за Крыс уменьшался с каждым уровнем. На девятом уровне за одну давали всего 20 опыта. Обидно, конечно, но ничего не поделаешь, чем быстрее растешь, тем быстрее перестаешь расти. Эх, и почему я Кожевенное дело не стал себе прокачивать? Столько шкуры зря пропадает. Но 18 кусков Малахита, которые лежали у Корачуна в сумке по итогам первого дня работы, правда, с учетом двух вчерашних, грели моих хомяка и жабу, делая их мягкими и сговорчивыми. На выполнение задания нам нужно еще шесть дней.

Глава 10. Рудник Долма. Часть 2

На третий день работ мы потеряли Корачуна. Вышло глупо и бездарно, но факт является фактом – нас осталось только четверо. И виноват в этом был только я. А начиналось все так хорошо…

За второй день работы я поднялся до 10 уровня, после чего за Крысу стали давать только 10 очков Опыта. Жадные все-таки все вокруг, уйду я от них. Вот поработаю еще пару недель и точно уйду. Когда я поднялся до десятого уровня, то стал ходить на Крыс в одиночку – смысла брать с собой Эрика больше не было. Выяснилось это просто. Начав воевать с очередной Крысой, группа, к которой мы пришли, немного замешкалась, поэтому мы с Эриком остались с Крысой один на один. Ну, в принципе не страшно – Эрика я держу, он старательно уворачивается от укусов, так что все хорошо. Через десяток секунд, видя, что народ не стремиться составить нам компанию, я принялся призывать Духа молний.

Нанесен урон. 198: 291 (Урон Духа молнии)/1,4 (Уровень Противника/Уровень персонажа) – 10 (Внутренняя стойкость к Духам).

Ух ты! Правильно я вложил новые 15 очков, которые мне дали за три уровня, в Интеллект! За четыре секунды вызова Духа я сношу практически четверть Жизни Крысы. Дальше пошло как по маслу. Два духа молний в Крысу, Дух исцеления в Эрика, Дух молний в Крысу и все – результат получен. Сразу возник вопрос, зачем отвлекать Эрика от сбора Малахита? На следующей Крысе я попросил Эрика меня подстраховать, морально собрался и принялся агрить Крысу.

Получен урон. Уровень здоровья снизился на 38: 80 (укус Крысы) – 42 (броня). Итого здоровья: 212 из 250.

Ай! Твою же серость! И как Эрик это терпит? Старательно колотя по бубну, я начал бегать от Крысы по всему ее участку. А что, никто не заставляет меня стоять на месте и наслаждаться укусами. Крыса бегала за мной, изредка покусывая, но теперь делала это реже и намного менее болезненно. Когда Крыса благополучно умерла, я поднял свой навык Устойчивость сразу на 40%. Неплохо, с учетом того, что я пропустил только три укуса, суммарно снизив свой уровень Жизни на 120 пунктов. Блин, а много сжирает у меня вызов Духов – практически половину того,

что я только что потерял. Ладно, стану настоящим Шаманом, разберусь с этой гадостью. А пока же я воспользовался еще одной плюшкой рудника Долмы – возможностью лечить себя любимого. Это на Прике нельзя было этого делать, а тут хоть залечись. Но вот что обидно – вначале я полностью себя вылечивал, а потом у меня снималось 10 жизни за вызов Духа. Ну не засада? Где логика таких действий? Вначале же Дух приходит, а потом лечит. Наверно, разработчики сделали эту фишку неинициированным Шаманам как последний шанс – когда у тебя остается 2-3 жизни, никакого Духа ты вызвать не смог бы, если б вначале забиралась Жизнь. А так вызвал, вылечился и потом сполна расплатился. Успокоив себя такой мыслью, я отправил Эрика долбить жилу, а сам принялся охотиться за Крысами. Так и закончился второй день, не предвещавший никакой беды.

Утром третьего дня работы на Долме, благополучно побегав от укусов Крысы на нашем участке, я пошел на участки других групп. На третьем таком заходе Крысы в очередной раз быстро и безоговорочно умерли, с одним только ограничением – после последней я был полностью пуст по мане – с ростом уровня растет и расход на заклинания. Если на первом уровне на вызов Духов лечения и молнии уходило по 4 маны и 1 Жизни, то сейчас уходит по 40 маны и 10 Жизни. Так что на последней Крысе мана закончилась, ее даже добивать пришлось кирками, хорошо хоть группа попалась адекватная, и помогли. Нужно было бы сходить воды выпить, чтобы восстановить ману, но между теми участками, где работали мы сейчас и выходом с рудника уже восстановились Крысы и чтобы выпить воды, нужно было убить минимум двух. Посмотрев на суетящихся Крыс, я решил не забивать себе голову лишними проблемами, так как максимум минут через пятнадцать мана восстановится сама. С моим-то уровнем Интеллекта это не проблема, поэтому я медленно двинулся в сторону своей группы. Нужно доделывать кольца – осталось всего по три кольца сделать, и все, группа будет окольцована. "Слово-то какое двусмысленное получилось", – улыбнулся я и на всю полученную к этому моменту ману призвал себе Малого Духа исцеления. Все-таки последняя Крыса меня неплохо покусала, гадость серая. Вдруг по руднику разнесся крик:

– Махан, на помощь! Крысы!

Да чтоб тебя! Взяв ноги в руки, я помчался к своей группе. Бежал и даже не думал о том, что помогать бить Крысу я могу только киркой.

Когда я долетел до группы, меня ждал сюрприз в виде двух Крыс-переростков. Большая Медная жила, которую разбивала

группа, располагалась на границе ареалов обитания трех Крыс. И пусть одну мы уже грохнули, но другие две дождались своего шанса. И вот теперь одна из них увлеченно грызет Эрика, который по привычке уворачивался и всеми силами старался обратить на себя внимание второй Крысы, которой приглянулся Корачун. Насколько я понимал, специальных возможностей танка у него еще нет, поэтому Крыса не снималась.

– Махан, лечи скорее! Да отстань ты от меня! – закричал Корачун, отмахиваясь от Крысы.

Почему же ты не бегаешь, дятел? Почему столбом стоишь? Ты что, не играл раньше никогда? Выбежать из рудника ты не можешь, это понятно, Крысы восстановились на пройденных участках. Но стоять на месте и при этом лупить ее, не позволяя Эрику снять агро? Это же глупо! У Корачуна осталось только 90 жизни из 250. Бегать надо! За эти три дня все подняли свой уровень до 13, но вложились в Силу, понадеявшись на меня и Эрика. Выходит, зря они это сделали.

Выделив Корачуна, я привычно начал вызывать Духа исцеления. Сейчас все будет хорошо, мысленно успокаивал я себя, как вдруг увидел сообщение, от которого моя душа ушла глубоко в пятки:

Низкий уровень маны! Вы не можете призвать Малого Духа исцеления. Для призыва необходимо 40 единиц маны. Текущий уровень маны: 18 из 970.

– Н-е-е-ет! – заорал я, выхватил кирку и бросился на Крысу. – Отстань от него, тварь серая! Я вкуснее! Я тут, ну же, ешь меня!

Текущий уровень маны: 26 из 970.

Уровень Жизни Корачуна: 50 из 250.

– Корачун, бегай он нее, не стой столбом! Не могу тебя сейчас пролечить, маны нет! Мне нужно еще несколько секунд! И не бей ее, не даешь агро с тебя снять! – заорал я, всеми силами стараясь киркой переагрить Крысу. Куда там. С моим уровнем Силы сделать это практически невозможно. А сам Корачун лупил по Крысе со всей дури, словно не слыша нас. Берсеркер, блин. Да прекрати же ты бить ее, дятел.

Текущий уровень маны: 34 из 970.

Уровень Жизни Корачуна: 10 из 250.

Ну пожалуйста, Крыса, ну отстань ты от него! Ну не вкусный же он! Вон Эрик стоит, он толстый, маленький, сочный. Старается тебе понравиться всеми силами, обрати на него внимание!

Текущий уровень маны: 42 из 970.

Ну наконец-то. Две секунды. Мне нужно всего две секунды, чтобы вызвать Духа исцеления. Держись Корачун!

У Шамана три руки…

Внимание! Вы не можете вызвать Малого Духа исцеления для данной цели. Цель мертва.

Я упал на колени. От Корачуна осталась горка добытого нами Малахита, горсть монет и пять колец. Вот и закончился его поход за свободой. Где Крыса? Я ее сейчас голыми руками порву…

Нанесен критический урон. 406: 2*291 (Урон Духа молнии)/1,4 (Уровень Противника/Уровень персонажа) – 10 (Внутренняя стойкость к Духам)

Получен опыт: +10 Опыта, до уровня осталось 640…

Вторую Крысу мы запинывали уже кирками. Когда она умерла, то рудник погрузился в тишину. Остальные группы даже перестали работать, наблюдая такое зрелище – прокаченные игроки только что умудрились слить своего напарника. Подарив тому дополнительные три-четыре месяца жизни на руднике… Согласен, красивое было зрелище. Только вот почему-то на душе было так гадостно, что хоть волком вой.

В этот день мы больше не работали. Эрик поднял весь Малахит, деньги и кольца, что остались после Корачуна, положил себе в сумку, усмехнулся, мол, он следующий, после чего мы прочистили проход от Крыс и вышли. Желания работать сегодня больше не было. Оставшиеся заключенные, понимая бессмысленность добычи Малахита с Крысами, потянулись за нами. Повторять путь Корачуна не хотел никто.

До конца дня мы друг с другом не разговаривали. Я – от того, что чувствовал свою вину, Эрик – наверно, что не мог переагрить, Лэйте и Растяпа… Ну не знаю, наверно за компанию. Да и не хотелось ничего говорить – казавшийся полностью идеальный план добычи Малахита сорвался. Я уже планировал за шесть дней

его завершить, а тут…

К вечеру обратил внимание, что посеревший ник Корачуна с пометкой "Умер" все еще числится в составе группы, поэтому я его выделил и выбрал пункт удаления.

Вы уверены, что хотите удалить игрока из состава группы? Внимание! В случае если игрок будет удален из состава группы, количество Малахита, необходимое для выполнения задания "Кровавый Малахит" уменьшится на 20 единиц. В случае удаления игрок задание "Кровавый Малахит" не выполнит.

Отмена! Отмена! Отмена!

– Народ, все сюда! Эрик, доставай Малахит, считать будем! – закричал я уже не таким замогильным голосом. Если весь Малахит остался, то есть вероятность, что Корачун сделает задание! Пусть и находясь у себя на руднике. Главное, чтобы другие согласились на это!

Малахита оказалось столько же, сколько было с Корачуном – 42 куска, с учетом тех кусков, что нам сегодня за охрану должны. Получается, что доля Корачуна не исчезла! Блин, совсем не помню, что говорил огр на счет умерших – они сразу выходят из группы или после того, как их выкидывают? И что в этом случае будет с заданием?

– В обычной игре, – начал Эрик, когда я рассказал всем о своей находке по поводу Корачуна, – даже если игрок погибает в бою с боссом, он все равно получает опыт и доступ к добыче. То же самое и с заданиями – если умирает в процессе их выполнения, то когда группа завершает задание, завершает и он. Если на руднике такие же правила… Народ, мне хоть и впаяли пять лет, но быть сволочью я не хочу. Корачун конечно тоже не бабочка с крылышками, раз на рудники попал, но дать ему шанс нужно.

– Подписываюсь, – ответил Растяпа. – Корачун четкий пацан был. И вообще, лишать его возможности выйти в общий игровой мир мы не имеем права. Неправильно это. Согласен с Эриком, нужно дать ему шанс. Хоть совесть чиста будет. Я за базар отвечаю.

Над рудником в очередной раз нависла тишина. Если уж и Растяпа заговорил по-человечески, то значит точно нужно Корачуну дать шанс завершить задание вместе с нами.

За следующие три дня никаких глобальных происшествий не происходило. Наша рабочая троица теперь очень аккуратно

следила за местами обитания Крыс, я всегда оставлял себе резерв маны, поэтому все было под контролем.

Еще было хорошего: суммарно мы добыли уже 87 кусков Малахита, из которых 25 получили за охрану, я получил 11-й уровень, правда, за Крыс стали давать уже 5 очков, так что 12-й мне не светит на руднике. Поднял Силу и Выносливость на 1, доведя их до 17-ти и 18-ти в базе соответственно. Горное дело поднялось до 11-го и вскоре грозило шагнуть на 12-й уровень. Ну и достижение Гроза животного мира достигло уже третьего уровня, увеличивая мой урон по животным на 3 процента. Появившиеся пять очков характеристик я вложил в Выносливость, так как за вызов Духов стали снимать уже 11 Жизни. В общем, все было хорошо, пока Эрик, глазастый наш, не увидел вдалеке какую-то непонятную штуку.

– Лэйте, глянь вот туда, что ты видишь? – сказал Эрик, когда мы уже собирались уходить с рудника. Сегодня мы сделали 10 жил, планомерно двигаясь от входа, и к нашему расстройству ни на одном Крысином участке нам не встретилось больше одной жилы. Как-то сегодня не везло. В итоге мы отошли от входа практически на 400 метров, оставив за собой уже 10 восстановившихся Крыс. Блин, через них еще идти назад придется. Лэйте в это время смотрел туда, куда ему указывал Эрик.

– Гора на горизонте, как всегда. Она тут с самого первого дня, что мы тут. Что ты в ней увидел?

– Ты не на гору смотри, видишь вон ту черную точку практически в основе?

– Ну, вижу. Тень наверно падает неудачно, вечер же скоро, – Лэйте выражал само непонимание.

– Блин, ты что, совсем не играл в Барлиону раньше? – начал возмущаться Эрик. – Да я зуб даю, желательно Растяпы, что это не тень, а вход в пещеру. И если этот участок с крысами своего рода Подземелье, то пещера – это…

– Это место обитания местного боса, – закончил я за него. Эрик был прав – если та точка, которую он видит, и в самом деле является пещерой, то в ней просто должна быть спрятана какая-то плюшка, защищенная босом. Только вот нам от этого какой прок? Наша задача добывать Малахит и валить подальше с рудника, а не с боссами в догонялки играть.

– И че волну гонишь? Малахит сдали и разбежались, – словно прочитал мои мысли Растяпа.

– Да как вы не понимаете? Уже завтра мы добьем задание, сдадим Малахит и что, будем оставшиеся 7 дней сидеть на руднике, задницы на земле отмораживать? И не посмотреть, что

там есть? У нас у всех 13-й уровень, кроме Махана, а с его кольцами так и вовсе можно принять за 20-й. Завтра сдаем задание, получаем Уважение, набираем еды и двигаем в сторону пещеры. Даже если умрем по дороге, то все, что с нами случится – это досрочно вернемся на рудник – репутация не сбрасывается. В общем игровом мире подняться на 12 уровень нужно максимум неделя. Там же есть задания! Так что, по сути, мы ничего не теряем, умрем от крыс или босса – вернемся к себе на рудник и сразу уйдем. Убьем – получим много плюшек. Огр же не зря говорил, что все, что мы получим в качестве добычи, можно будет забрать с собой. Решать нужно всем, но я считаю, что такой шанс упускать нельзя.

Не знаю как все, а вот я задумался. С одной стороны, я уже умирал, знаю, что это хоть и больно, но терпимо. Но с другой была одна штука, которая делала смерть на рудниках крайне нежелательной – характеристика Ремесло. Если я умру, то она тоже сбросится. И если со всеми словами Эрика я был полностью согласен – Охотником я вообще 10 уровень получил за пару дней, то вот заново прокачать Ремесло будет очень нелегко. К тому же я подозревал, что с низким Ремеслом сделать Шахматные фигурки будет невозможно. Блин, опять ситуация, когда и хочется и колется. Но на этот раз колется сильнее.

– Давайте завтра решим. Нам еще 13 кусков сделать надо, после чего сдать их, убедиться, что задание гарантированно выполнено, а после этого и разговаривать можно, – решил Лэйте, с чем все и согласились. Пробившись к выходу, мы пошли размышлять.

Не представляя, чем еще заняться, я пошел к Лишу. Что у него есть на продажу, я смотрел только один раз, да и то мельком. Надо посерьезней покопаться в загашниках гнома, вдруг что и будет полезное.

– Какие люди ко мне пожаловали, – радостно встретил меня гном. В отличие от Райна, который всегда работал, Лиш все время сидел на бревнышке. Интересно, кто из них неправильный гном? Тот, который все время работает, или тот, который все время сидит?

– Какими судьбами крысиный ужас Долмы снизошел до моей скромной персоны? – А Лиш, оказывается, еще и ерничать умеет. Наш Райн точно лучше.

– Да вот решил посмотреть, что можно купить у столь славного гнома, да вижу, что занят он. Отдыхает. Ну, раз так, то пойду я, – эту фразу я отрепетировал на Райне, только в его случае вместо "отдыхает" было слово "работает". Работала фраза как всегда безотказно: Лиш сразу же вскочил на ноги.

– Как это, занят? Да я, можно сказать, только и жду, когда ко мне народ приходить начнет, да товары мои покупать. Только ко мне если и приходят, то лишь для того, чтобы руду продать, даже на товар не смотрят.

– А что на него смотреть, если у всех гномов товар одинаков? Что у меня на руднике, что тут, что везде. Я у тебя в первый день ничего такого не заметил, чтобы у Райна, торгующего на моем руднике, не видел. Хотя у него и товара будет побольше, чем у тебя. Намного.

– Что? Да ты даже не смотрел, что у меня есть, а уже хаять решил? Да у меня одних кирок разных будет штук 10. А сапог, а курток? Да ты глянь, глянь! – распалился Лиш, вытаскивая товар из своей объемистой сумки и раскладывая его прямо на земле. А Райна я до такого довести не мог. Расту потихоньку!

Куртка, штаны, сапоги, кирки, начальные рецепты отдельной пачкой. В принципе все стандартно, и то же самое, что и у Райна – ни на одной вещи нет увеличивающих статов, отличие только в уровне брони, если про одежду, прочности и силе удара, если про кирки. Покачав головой, я посмотрел на Лиша. Эх, а я-то думал, что у него будет что интересное. А так…

Видя мое кислое лицо, Лиш приуныл. Уже сам нерадостно смотря на свой товар, который буквально несколько мгновений назад расхваливал, как лучший в мире, он грустнел с каждой секундой. Тут уж извини – ежели нету у тебя ничего, то нету.

– Нет, Лиш, – решил я говорить только правду, какой бы горькой она для гнома ни была. – Все у тебя то же, что и у всех. Та же одежда, те же кирки, те же рецепты. А вот к Райну я даже за Драгоценными камнями обращался, которые для моего Ювелирного дела нужны были. Вот уж действительно гном, который может все достать, – решил добить я гнома, немного приукрасив. Совсем чуть-чуть. А то, что Райн меня послал куда подальше, я говорить не стал. Это уже неинтересно.

Развернувшись, я собирался отправиться спать, как меня настиг радостный крик Лиша.

– Махан, стой! Что же ты сразу не сказал, что Ювелирным делом увлекаешься? Есть тут у меня одна штука, я ее редко кому показываю, так как Ювелиров особо не встречал. Вот, глянь, – полез Лиш себе в сумку, а я стал смотреть на возникшее передо мной сообщение:

Внимание! Использованы специальные свойства характеристики Торговли: вам предлагают нестандартный товар.

Получены улучшения навыков:
+1 навыка специальности Торговля. Итого 6.

Лиш достал какой-то сверток.

– Вот, купил как-то давно пару рецептов Ювелирного дела, да все никак продать его не могу. Ты уж извини, но продать дешевле, чем по 20 золотых за штуку не могу – сам покупал за столько. А в убыток работать, это уволь.

– Согласен. В убыток работать нехорошо. Но ты хоть дай посмотреть, что за рецепты. А то окажется, что у меня такие уже есть, а с тебя деньги назад уже не вернешь.

– Смотри, конечно. Все равно активировать их не сможешь, пока они мои, – сказал Лиш, протянув мне свитки.

Итак, что мы имеем?

Большое Медное кольцо.

– Описание: Большое Медное кольцо. Прочность: 80. +2 случайные Характеристики из основного списка (Выносливость, Сила, Ловкость, Интеллект, Ярость). Требуется уровень: 8;

– Требование: уровень Ювелирного дела не менее 8;

– Ингредиенты: 2 Медных слитка;

– Инструменты: Набор Ювелира;

Бронзовая проволока.

– Описание: используется для изготовления бронзовых колец, цепочек;

– Требование: уровень Ювелирного дела не менее 10;

– Ингредиенты: 1 Бронзовый слиток;

– Инструменты: Набор Ювелира;

Бронзовое кольцо Силы.

– Описание: Бронзовое кольцо. Прочность: 100. +2 Силы. Требуется уровень: 10;

– Требование производства: уровень Ювелирного дела 10;

– Ингредиенты: 2 Бронзовые проволоки;

– Инструменты: Набор Ювелира;

Кроме Бронзового кольца Силы, были еще Бронзовые кольца Выносливости, Интеллекта, Ловкости и Ярости. Получается, что если Медные кольца дают случайные характеристики, то начиная с Бронзы, они уже определены для каждого кольца? Здорово, а как это реализовано? Опять методом проб и ошибок нужно будет учиться? Хотя, неважно. 7 рецептов Ювелирного дела, да по 20

золотых… Хорошо гномы живут.

– Беру. Держи деньги.

Вы изучили рецепт Ювелирного дела: Большое Медное кольцо. Итого рецептов 8…

Выучив поочередно все рецепты и потеряв 140 золотых, я пошел спать. Мой хомяк, задушив жабу, радостно рассматривал только что изученные рецепты, а жабе оставалось только горько плакать над потраченным златом. Ничего, зеленая. У нас еще около двух тысяч золотых осталось, так что не все так плохо. А рецепты всегда пригодятся. Осталось только найти, где бы прикупить Бронзовые слитки и понять, идти к боссу или нет. Если там вообще есть босс. Откуда он может взяться на руднике для заключенных? Наша задача руду добывать, а не боссов бить. Но ведь не просто так же Крысы тут завелись. Так что вопрос оставался открытым. Завтра добьем Малахит и будем смотреть.

13 кусков Малахита мы добили самостоятельно, даже не пользуясь теми кусками, что полагались нам за охрану, чем несказанно обрадовали все группы и в то же время сильно их расстроили. Им-то до выполнения задания еще нужно было около четырех-пяти дней, так что лишний Малахит в день будет очень даже приятно. Но они понимали, что обеспечение охраны с моей стороны может прекратиться, а значит, Крысы начнут грызть уже их.

В конце рабочего дня, расчистив проход с рудника от Крыс, наша группа отправилась к покосившемуся и обветшалому зданию администрации. Все, задание было выполнено, и в оставшиеся семь дней нам можно будет отдыхать. Красота.

– Я же говорил, что следующий раз, когда я хочу вас видеть, это во время сдачи результата! – рык огра разнесся по кабинету. В отличие он кабинета орка с Прика, тут не было ни картин, ни штор, ни огромного стола со стулом-троном. Так, вполне себе спартанская обстановка, никаких излишеств: простой стол, стул. Все.

– Так и мы не просто так пришли, – ответил я за всех, как рейд-лидер. – Задание выполнено. Эрик, доставай.

Эрик стал доставать Малахит и выкладывать их на стол перед огром. А что, он говорил, что сдавать ему, вот мы ему и сдаем. С каждым куском, который Эрик выкладывал на стол, морда огра вытягивалась все сильнее и сильнее. С последним куском он вообще превратился в нечто невообразимое. Эх, скриншот сохранить как-нибудь бы. Я за такую картину не один бы конкурс выиграл – шокированный огр. Такая картина стоила 7 дней

работы.

– Здесь 100 кусков. С учетом доли Корачуна, которого мы отдыхать отпустили. Так что, задание выполнено?

Огр кивнул, до сих пор стоя и молча глядя на кучу Малахита.

Задание "Кровавый Малахит" выполнено. Награда: Уважение стражников рудника Прика.

Раздался мелодичный перезвон, и над нашими головами возникло свечение. Здравствуй, общий игровой мир, я к тебе скоро приду. Но вначале нужно решить вопрос с боссом. Да и с другими группами тоже надо подумать, не дело вот так их бросать.

– Вы заняли пятое место по скорости добычи требуемой нормы за всю историю рудника, – наконец пришел в себя огр, встал из-за стола и пошел в сторону выхода. – Ждите здесь.

Через несколько минут он вернулся, что-то держа в руках. Ух ты, это что, нам плюшки сейчас раздавать будут? Здорово, приятно занимать высокое место по скорости добычи. Хотя жаба опять заворочалась – если бы не норма Корачуна, которую мы делали сегодня, то задание сделали бы еще вчера. И было бы наверняка место повыше. Блин, сказали бы, что тут есть соревновательный момент, мы бы работали быстрее. По 2 Малахита с групп за защиту брали, например.

– Согласно давнему указу Императора, если группа, добывающая Малахит, входит в первую пятерку добытчиков по скорости, то им полагается награда за выполненную работу. Корачун получит свою на руднике, я ее сегодня же отправлю. Теперь решим вопрос с вами.

Огр начал раздавать плюшки. Эрику достался какой-то щит, на который он уставился, как огр на Малахит. Ух ты, когда он его примерил, то уровень Жизни вырос сразу на 130 пунктов. Значит минимум на +13 к Выносливости щиток-то. Неплохая плюшечка для начинающего танка. А если учитывать, что уровень брони у щита должен быть неслабый, то и вовсе награда бесценна.

Растяпе перепало 2 кинжала. Выносливости в них не было, но лицом он стал похож на Эрика. Что же им там всем досталось-то, а? У меня даже руки зачесались все это забрать и рассмотреть.

Лэйте получил меч. Молодец, сдержался, только глаза немного расширились, но тут же приняли нормальный вид. Выносливости в мече тоже не было, так как уровень Жизни не изменился. Значит, скорее всего, меч на Силу.

Когда огр подходил ко мне, внутренний хомяк привстал на задние лапки, передние сложил перед собой, и, пуская слюни и

помахивая хвостиком, стал любящими глазками смотреть на приближающегося огра. Вот душонка продажная.

Огр протянул мне что-то, напоминающее Бубен и палку с набалдашником. И все? У меня даже тень разочарования промелькнула на лице: Бубен у меня уже есть, правда без такой вот палки, я по нему рукой бил. Не помню, как она называется, надо будет в свойствах посмотреть. Эх, всем остальным достались щит, ножи, меч, а мне Бубен какой-то. Взяв его из рук огра, я посмотрел на свойства.

Шаманский Бубен Трала с Колотушкой. Двуручный предмет.

Прочность: сломать невозможно.

Описание: Использование Шаманского Бубна Трала во время камлания уменьшает время призыва Духов на 50%. Штраф за вызов всех Духов уменьшается на 50%. Когда Бубен находится в руках Шамана: + (Уровень игрока) Интеллекта. Колотушка может использоваться как дробящее оружие: Урон: (Сила * 2). Возможна интеграция Бубна и Колотушки с другими предметами.

Класс предмета: Масштабирующийся.

Ограничения по уроню: Нет.

Хомяк упал на спину в полном шоке и стал дрыгать лапками. Масштабирующиеся предметы стоили невероятно дорого – цены достигали нескольких сот тысяч золотых. Они продавались только несколькими НПС по всей Барлионе, и их нельзя было продать другим игрокам или НПС-торговцам. Можно было только выкинуть. Только вот какой больной выбросит предмет, у которого характеристика с каждым уровнем растет? К тому же предмет, который может интегрироваться с другими? Если я не ошибаюсь, то под интеграцией понимается возможность нанести на Бубен рисунки, увеличивающие его характеристики, вставить куда-нибудь обработанные Ювелирные изделия, наложить чары, что-нибудь сделать с палкой с набалдашником, опять забыл, как она называется. Да много что можно сделать с предметом, который может интегрироваться с другими. Я прекрасно понимаю своего хомяка, до сих пор дрыгающего лапками. Чтобы получить такой предмет, игроки могли сделать что угодно, а тут он практически просто так перепал. Хотя, если бы не 25 кусков Малахита за охрану, то не вошли бы мы в первую пятерку, точно не вошли.

Когда мы вышли от огра, Эрик сразу повернулся ко всем и сказал:

– Народ, даже не спрашивайте меня, что я получил. Все равно не скажу. Вы уж извините, но если по Барлионе пойдет слух, что у меня есть такое, – покосился он на свой щит, который до сих пор держал в руке, – то мне не дадут спокойно прокачать персонажа. Каждый ПК-шер (Убийца игроков) будет считать своим долгом отправить меня на перерождение, лишая части опыта. Мне этого не надо, поэтому вообще забудьте, что мне что-то дали. И вам советую то же самое – чем меньше народа будет знать, что вам досталось, тем спокойней будет вам самим.

В принципе я был полностью с Эриком согласен. Меня хоть и раздирало любопытство, что же получили остальные, но информировать их о своем Бубне я не хотел. А так никто ничего не знает, и ладно. Без доступа посмотреть свойства моих предметов никто не может, а кому-то разрешать это делать я не собираюсь. Но все же, что они получили?

На следующее утро к нам пришла очередная делегация от каждой из пяти оставшихся групп. Если убрать все поздравления, возвеличивания и прочую воду, то в сухом остатке их просьба, именно просьба, звучала так: помогите с Крысами, пока группы не закончат добычу. Каждому из нас будет ежедневно начислено по Малахиту, а мне, как основной рабочей силе борьбы с Крысами, целых два.

Все согласились и в течение пяти дней продолжали работать на руднике. Ежедневно группа разбивала по 12 жил, обеспечив каждого тремя кусками Малахита, а меня 12-м уровнем Горного дела. На Крысах я все же поднялся до 12-го уровня, вложив 3 очка характеристик в Выносливость и 2 в Интеллект, а также до 4-го уровня Грозы животного мира. Ну и каждый день мне приносили по два Малахита за охрану. Так что пять дней мы провели с пользой, а я еще и с очень неплохой прибылью. Единственное что расстраивало, это то, что с Крыс ничего не падало, кроме мяса и шкуры. Никаких алхимических плюшек не выпало ни мне, ни моей группе. Во всяком случае, они мне так сказали.

Наконец, на пятый день все группы закончили выполнять задание, оставив нам два дня на путешествие к пещере и обратно. Если длина рудника два километра, а Крысы располагаются каждые сорок метров, значит, перед нами находится порядка пятидесяти Крыс. Много, даже для нашего уже серьезного отряда. Ах да, мы все же приняли решение идти к боссу.

– Ну что, решили? – спросил Эрик через два дня после получения плюшек от огра. – Решать надо скорее, у нас осталось всего пять дней, не хотелось бы, если надумаем, идти в последний день. Еще запрут здесь с Крысами, тогда точно

умирать придется. А с такими подарками, что нам огр выписал, мы пробежим туда и обратно, даже и босса не заметив. Так, между делом его снесем.

– Прикид нам понтовый подогнали, тут спору нет, – начал Растяпа. – Если такой же будет в пещере, то прибарахлиться не помешает. Я в доле.

– Махан, без твоих Духов туда идти нельзя. Ты как? Идем, все равно ничего не теряешь. Ну умрем, ну прокачаешься до 12-го уровня за неделю. А так есть шанс что-то приобрести. Может даже что-то ценное.

Ох, Эрик. Ну, не буду же я тебе рассказывать, что Ремесло свое я не готов променять ни на какие вероятные плюшки с босса 15-го уровня. Какой же там еще может быть, если все Крысы – поголовно 14-го? Значит босс на 1-2 уровня выше. Пусть даже на 3, значит, сидит в пещере мега-Крыс 17-го уровня, ждет, когда мы такие красивые к нему придем и заберем все вкусное.

А может, перестать рассуждать логически? Если не пойдем к пещере, то какова вероятность того, что я буду об этом сильно жалеть? Большая, даже очень. Тогда, может, ну ее, эту логику? С ней как-то жить тяжко. Мне хочется сходить? Хочется. Тогда в чем проблема?

– Согласен. Будет интересно прогуляться и посмотреть, что да как. Может, нет никакой пещеры, и тебе лишь померещилось, – согласился я. – Вот добьем Малахит остальным, тогда и сходим.

"Будь что будет", – решил я, и вот теперь мы собирались в поход на рудник. Никто из остальных заключенных, когда услышали про Босса и то, что есть вероятность умереть, с нами идти не согласился. Нет, так нет, нам больше достанется.

Я заранее приготовил себе Жаренную Крысу, чтобы в случае чего можно было восстановить здоровье. А вдруг, у меня мана закончиться и здоровье будет на нуле? Случаи же разные бывают. Вот с водой было плохо – ни фляг, ни больших емкостей ни у кого не было. Даже у Лиша не продавались. Но, насколько я понял местные правила, даже если бы и была, то воспользоваться ею мог только сам владелец, для остальных она была бы недоступна. Ладно, будем надеяться на мою скорость восстановления маны.

И вот, утром шестого дня, продав на всякий случай Лишу все оставшееся мясо, шкуру и руду, чтобы освободить сумки для вероятностной добычи, мы выдвинулись на участок. Наша цель маячила на горизонте, но для начала нужно было проверить на деле, насколько хороши полученные от огра вещи. На первых трех Крысах я не стал призывать Духов молнии, и по сути был статистом, наблюдая, как группа синхронно разделывается с бедным животным. По ходу дела на Долме появились еще трое

грозных победителей Крыс. Эрик, держащий кирку в одной руке, а щит в другой, практически не получал урона, а уровень Жизни Крысы начинал падать очень стремительно, когда в нее с боков вгрызались Растяпа и Лэйте. Судя по довольным лицам группы, им всем начинал нравиться такой подход к убийству, поэтому мы разделились – они занимались одной Крысой, а я выдвигался и брал на себя следующую, стоящую у нас на пути. Всего через час мы были на месте – перед нами мерцала стандартная пелена входа/выхода в Подземелье. Прав был Эрик – на нашем участке действительно есть босс, и мы стоим перед входом в его логово.

– Так, давайте сразу определим порядок действий, – начал Эрик. – Так как никто, кроме Махана, раньше в Барлионе не играл, рассказываю основные правила боя с боссом. Входим все вместе, но при этом я сразу выхожу вперед на пару метров, а вы стоите на месте и смотрите, что да как. Махан, с тебя мгновенная поддержка, сразу, как зайдем, вызывай Духов. Фиг его знает, что ждет нас на той стороне, поэтому нужно подстраховаться. Дальше. Растяпа и Лэйте, бить только по команде Махана и только тех, кого бью я или кого называет Махан. Никакой самодеятельности. Про остальных мобов, которые будут кружиться рядом, даже не думайте, это мой головняк, как все это хозяйство на себе держать. И запомните, таунта (способность танка забрать внимание моба на себя) у меня пока еще нет, так что если вдруг на вас кто-то кинется, присели, руками голову обхватили и терпите удары. Можете орать что-нибудь, но ни в коем случае не бить моба. Иначе я не сниму. Махан – стой недалеко от меня, на лекарей часто агро срывается, так что будь готов призывать Духа молний и командовать остальным, чтобы били твоего моба. Это первое. Вопросы по первой части есть?

– Как думаешь, какой там босс? – спросил я Эрика.

– Вопрос не по теме, но актуальный. Скорее всего там Крыса, уровня 18-20-го с какими-нибудь противными способностями. Раз нет вопросов по первой части, перехожу ко второй. У всех боссов есть спецабилки, которыми они бьют либо по танку, либо по всей группе, поэтому, в обязательном порядке, Растяпа и Лэйте, слушайте, что скажет Махан. А с тебя, – посмотрел Эрик в мою сторону, – нужно быстрое принятие решения – вместе всем становиться, чтобы делить между собой урон, либо разбегаться в разные стороны. Гайда по этому боссу нет, так что будем работать, как при получении достижения "Первое убийство", на свой страх и риск. Что я знаю про Крыс, они любят травить все подряд. Если этот босс тоже травит, что нам будет не очень хорошо. Противоядия у нас нет, а если яд не ограничен по времени, то можно и ласты протянуть, так что Махан – вся

надежда только на твою генерацию маны, чтобы дойти до выхода с рудника через всех Крыс. Я думаю, что они к моменту убийства босса уже восстановятся. Да, еще – все яды сильно ослабляют, поэтому есть вероятность, что босс начнет по группе гулять. Будьте к этому готовы.

– Что делать? – не понял Лэйте.

– В смысле, жрать она будет уже не меня, а всех по очереди. В таком случае действуем по той схеме, что я только что сказал – садимся, орем, босса не бьем. Держать босса буду мордой от входа, со стороны хвоста, если это будет Крыса, да и вообще сзади к любому боссу, которого мы увидим, не подходить – лишний урон нам не нужен. Бить только сбоку. По добыче – думаю, что она будет своей для каждого из нас, но если вдруг что-то случиться, и станет общая, то предлагаю сразу договориться, как ее делить будем. Понимаю, что это шкура неубитого медведя, но идти на дело, не обговорив все детали, я не хочу.

– Предлагаю простой ход, – сказал я. – Если что-то будет на Интеллект, то извините, но вам оно триста лет не нужно. Такую вещь забираю себе. Если в вещи будет Ярость, то соответственно, я даже смотреть на такую штуку не стану. Опять же, если будут параметры уклонения, парирования или брони – то явно Эрику вещица. Если на Силу и Ловкость, тут уж между Растяпой и Лэйте нужно будет кидать жребий. Если же вещь будет подходить всем нам, либо не будет подходить никому, ну и также всякие алхимические и прочие прибамбасы, будем разыгрывать жребием. Все знают игру Камень-Ножницы-Бумага? Вот в нее играть и будем, если у нас нет игральных костей. Можно конечно еще и монеты подбрасывать, но это дольше. Нас четверо, я все время играю с Эриком, Лэйте с Растяпой. Затем победители разыгрывают вещь между собой. Мне кажется, отличная идея разделения добычи.

Когда все согласились, Эрик продолжил.

– Ну и последнее. Я не знаю, как закончится бой, может нас всех босс загрызет, и мы сразу же вернемся к себе на рудник. Поэтому я предлагаю после того, как попадем в общий игровой мир, найти друг друга и образовать свой клан. Я бы уже сейчас добавил вас в список друзей, но эта функция заблокирована. Как я понимаю, до момента выхода. Мы вроде неплохо сыгрались, у каждого есть уникальные плюшки, сидеть, мне во всяком случае, еще четыре года, так что нужно устраивать свою жизнь и в общем мире. Вместе это будет проще сделать. Возле Анхурса есть таверна под названием "Веселый гнум", трактирщиком в ней работает гнома Ротфронт, вот у нее и встречаемся. Если Махану

сидеть еще 3 месяца в поселении, то через три месяца каждый вторник и четверг я буду ждать вас там. Чтобы сделать клан, нужно порядка пяти тысяч золотых, но думаю, с кольцами Махана это не проблема. Будем покупать руду, хотя я бы советовал добывать ее самостоятельно на свободных рудниках. А Махан будет делать кольца и цепочки. В течение месяца добудем нужную сумму. Обычные Бронзовые кольца на +2 в Ювелирной лавке стоят около 30 золотых. Серебряные, которые на +3, уже порядка 60 за штуку, ну а золотые, на которые можно накладывать заклинания и дающие +5 к характеристике, уже несколько сотен стоят.

– Странно, почему-то я всегда считал, что профессия Ювелир не очень популярна в Барлионе. Если производство колец приносит такие деньги, то почему же до сих пор половина Барлионы не ходит в Ювелирах? – недоуменно посмотрел я на Эрика.

– А своего ума не хватает допереть? Я, например, хоть и играл несколько лет, но о такой штуке, как Ремесло, даже не слышал. А уж то, что она увеличивает количество характеристик в производимом товаре, так вообще сродни бомбе. Вот это будет покупаться, а возвращаясь к Ювелирке – кольца даже на +5 очень полезны уровня до сорокового. На сороковом же уровне, когда есть двести очков характеристик, те 40, что можно получить из золотых колец, особой погоды не сделают. Они просто потеряются в общей массе, и результат будет уже не так заметен, как сейчас. А с каждым уровнем влияние колец будет все меньше и меньше. Конечно, кланы, которые ходят в рейды или захватывают замки других кланов, очень сильно заботятся о том, чтобы хоть на +1, но быть лучше, вот такие и могут качать Ювелирку. А в основной массе игроков Ювелирка, это не более чем очередное развлечение на начальных уровнях. В моем старом клане те, кто развивал Ювелирное дело, обычно доходили до Бронзы и бросали, так как Серебряные слитки уже дорогие, не говоря про Золотые, свободных рудников по их добыче раз-два, и обчелся, так что тупо невыгодно заниматься производством колец. Вот все и копят золото, чтобы купить раз и навсегда золотые кольца, да и забыть об этом. Мифриловые и выше – это уже прерогатива топ-игроков и кланов, я даже не знаю, где такие продаются. Так что твои Медные кольца на +4 пойдут как горячие пирожки. А если еще и до Серебра доползешь, то вообще отбоя от клиентов не будет.

"Так значит, не такую уж мне плохую специальность определили во время посадки в капсулу", – ухмыльнулся я про себя. Обязательно нужно дойти до Серебряных колец. Я-то пока никому не говорил, что кольца и цепочки в моем случае

превращаются в интегрированные предметы, то есть в них можно еще вставить камни, но если сделаем Клан, то придется раскрывать карты. И делать всем такие же, как у меня. Но ладно, все это потом, а сейчас – босс.

– Я согласен на Клан. Как выйдем, обязательно тоже всех добавлю в друзья, и заделаем Клан. А сейчас идем. И так тут уже торчим долго. Растяпа, Лэйте, вы готовы? – Дождавшись их кивка, я посмотрел на Эрика. – Ну что, дворфо-танк, веди.

– Все подходим к пелене, становимся в линию и на счет "три" заходим. Готовы? Тогда отсчет. Раз. Два. Три.

Достав Бубен с Колотушкой, я сделал шаг в мерцающую пелену.

Глава 11. Подземелье

Как только мерцающая пелена исчезла, Эрик сделал пару шагов вперед и выставил щит, Лэйте и Растяпа встали у меня по бокам, держа в руках полученное оружие и пристально вглядывались вперед. Мы были готовы к отражению любой атаки, только почему-то на нас никто не нападал. Хотя, опять я туплю: какие могут быть мобы на входе в Подземелье? Они все дальше. Едва я подался корпусом вперед, как возникло сообщение:

Оповещение для игрока! Открыта новая территория: Подземелье Мушу. Вероятность обнаружения ценной вещи с обычного противника увеличена на 49,999%, получаемый Опыт увеличен на 20%.

Прочитав сообщение, я даже улыбнулся. Больше 50% вероятности выпадения имели только предметы, которые необходимы для заданий. Максимальная вероятность выпадения всех остальных предметов как раз и составляла 50%. Мы открыли новую территорию, значит, до нас Подземелье никто не проходил. Если я не ошибаюсь, то первопроходцам полагается максимальный шанс на получение добычи. Шанс выпадения вещей из Крыс на руднике Долма у нас уже был. Учитывая, что он увеличился на такой процент, этот шанс составлял всего 0,001%. И при этом огр говорил, что у нас есть возможность получения дополнительной прибыли? Шутник, однако.

Место, в которое мы попали, очень сильно напоминало туннель: трехметровый коридор плавно уходил куда-то вдаль. На его стенах, примерно с трехметровым интервалом, висели горящие факелы, отбрасывая странные тени на стены, а сами стены представляли собой плохо обработанный камень. Было ощущение, что проход продолбили кирками, только сгладить стены не посчитали нужным. Лишь пол был более-менее ровным, позволяя не спотыкаться на каждом шаге. Метров через 50, несмотря на горящие факелы, уже не было ничего видно. Очевидно, разработчики сделали ограничение на дальность видимости, чтобы проходить Подземелье было интересней. На что еще я сразу обратил внимание, так это на непонятную зеленую полоску, которая появилась у меня перед глазами.

– Двигаем потихоньку, – сказал я, и по проходу разнеслось эхо: "…оньку… оньку… оньку…". Ух ты, жуть какая. Непонятная полоска начала заполняться красным цветом, пока по туннелю гуляло эхо. Эрик укоризненно на меня посмотрел, приложил

палец к губам и под звуки затихающего эха мы медленно двинулись вперед. Но как только эхо утихло, а полоска полностью перекрасилась в красный цвет, со стороны прохода послышался какой-то шелест, усиливающийся с каждым мгновением. Даже не шелест. Словно кто-то перебирает маленькими лапками по каменному полу. Через десяток секунд мы увидели вдали коридора двигающуюся на нас стену чего-то непонятного. Метров за 40 в свете факела мы смогли рассмотреть, что это было. Огромный червь, занимавший все пространство коридора, двигался на нас с уверенностью танка. По всему периметру его туловища были расположены небольшие отростки, которыми он отталкивалась от стен, двигаясь вперед. Так вот что издает такой противный шелест! На морде червя не было глаз, зато на нем располагалось одно огромное, примерно метра полтора в диаметре, круглое отверстие, заменяющее твари рот. Весь рот был усыпан длинными зубами, делая червя объектом подражания всех акул. Буквально через мгновение после того, как стал виден надвигающийся на нас монстр, у меня мелькнула мысль, что эту тварь мы не убьем – она сейчас просто-напросто своей массой нас задавит, а потом сожрет, и наш поход за плюшками закончится, толком и не начавшись.

– На выход, живо! – закричал я, подбежал к приготовившемуся встретить тварь Эрику и дернул его в сторону мерцающей пелены. – С ней нужно по-другому! Выходим, пока она нас не раздавила.

Бросившись к выходу, все вновь окунулись в мерцающую пелену. Как только мы оказались на участке, я крикнул:

– Отходим от входа и готовимся! Сейчас эта фигня может вылезти!

Разместившись по краям входа в Подземелье, мы принялись ждать выхода непонятной твари. Прошла минута, вторая, но тварь так и не появилась. Ага, из Подземелья она ни ногой, или ни отростком. Красная полоска, как только мы выбрались из Подземелья, исчезла, что навело меня на идею, как нужно поступить с этой псевдо-многоножкой.

– Чей-то я очкую такую тварюку бить, – начал Растяпа.

– Ее не надо бить, – прервал я все споры, видя, как Эрик готовится объяснить нам всем, что нужно обязательно возвращаться назад и добить эту тварь, пока не уползла. Все недоуменно посмотрели на меня, после чего Эрик спросил:

– Придумал что?

– Есть такое дело. Мы когда зашли, все заметили перед глазами полоску?

Получив подтверждающие кивки, я продолжил свою мысль.

– Когда я начал говорить, а по туннелю пошло гулять эхо, полоска из зеленой превратилась в красную. И как только полоска полностью покраснела, на нас эта фигня и полезла. Что-то мне подсказывает, что нам нужно очень тихо и аккуратно пройти в какую-то точку, не привлекая внимание твари. Не будем шуметь – дойдем. Будем шуметь, разговаривать – опять вылезет это непотребство. А махать нашими кирками у этого червячка под носом совершенно бесполезно. Он даже не заметит нашего порыва и сожрет со всеми потрохами.

– Ну, давай так, – сказал Эрик. – Только давай я минуты через три зайду, посмотрю, уползла ли тварь к себе на место. И сразу выйду, чтобы вас позвать. Ну, а если не выйду… Будет не очень приятно, если мы все зайдем, а тут оно. Лучше я один…

Как-то путанно Эрик объяснился, но я его понял. Зачем рисковать всеми, если у нас есть специально обученный танк, которому по статусу положено лезть везде первым.

Твари у входа не оказалось, поэтому уже через пять минут мы вновь стояли в начале Подземелья Мушу и готовились к его покорению. Полоска заняла свое место перед глазами, приняв свой начальный зеленый цвет.

Очень медленно, следя за каждым своим шагом, чтобы не производить лишнего шума, мы двинулись вперед. Прошли 10 метров, полоска не краснела, а в самом туннеле стояла мертвая тишина. 40 метров. 60 метров.

Через сто метров от входа мы подошли к развилке: коридор разделялся на два прохода, одинаково освещенных факелами. Все выжидающе посмотрели на меня. Ну да, я рейд-лидер, мне и принимать решение, в какую сторону двигаться. Если угадаю и пройдем червя стороной, то все молодцы, хорошо поработали. Не угадаю – виноват рейд-лидер, а группа не при делах.

Я молча указал на левый проход. Понимаю, что хорошие герои налево не ходят, но сейчас у меня было ощущение, что нам нужно именно туда.

Через некоторое время, осторожно продвигаясь по коридору, мы вышли к огромной пещере. Н-да. Не повезло. В центре пещеры, примерно метрах в двадцати от нас лежало ЭТО. Мы как вкопанные застыли на входе в пещеру, наблюдая за творением разработчиков. Теперь у нас есть возможность рассмотреть это чудо во всей красе, только нужно ли оно нам?

Туннельный червь.
Уровень: Недоступно.
Количество Жизни: 45 000 000.

Неопределяемый уровень означает, что тварь минимум на 30 уровней выше, чем я. Такого даже и пытаться не стоит завалить. Ибо бесполезно.

Я осмотрел пещеру. Большая. Потолка даже не видно, по ширине – метров на 30. Червячок расположился в специальной выемке на полу и не обращал никакого внимания на вошедших гостей. Осторожно развернувшись, мы двинулись в обратную сторону. Правильно говорят, что налево ходить вредно. Только направо! Через сто метров правый коридор перегородила толстая решетка, сквозь прутья которой было невозможно просунуть даже голову. Несколько минут мы потратили на то, чтобы поискать скрытые защелки, замки, потайные камни, но все было тщетно. В порыве гнева Растяпа схватился руками за решетку и принялся ее трясти. "Хорошо хоть шума нет", – успела мелькнуть мысль, как вдруг раздался скрежет, зеленая полоска покраснела процентов на 30, а в руках Растяпы оказался длинный металлический штырь. Изумленно переводя взгляд со штыря на нас, а затем на образовавшийся проход, Растяпа очень осторожно положил штырь на землю, после чего вытер пот со лба. Чуть громче, и по коридору пошло бы гулять эхо, а милый червяк заглянул бы к нам на огонек. Обошлось.

Протиснувшись в образовавшееся отверстие, мы двинулись дальше. Буквально через несколько десятков метров коридор вывел нас к пещере. Хотя точнее было бы сказать к огромной яме. До дна это ямы было метра три-четыре, но все оно было утыкано длинными копьями. Ширина ямы составляла метров двадцать, поэтому просто перепрыгнуть ее не получилось бы. Ни навесных мостов, ни веревок, свисающих сверху, чтобы по ним пробраться дальше, ни рычагов, которые могли помочь пройти пещеры мы не нашли. Что же за напасть такая? В одной пещере червяк лежит, в другой – яма с кольями? Как же дальше идти? О том, что можно идти дальше, говорил проход, виднеющийся вдали пещеры.

Вернувшись к развилке, я жестами объявил привал и уселся размышлять.

Ну, не может Туннельный червь являться местным боссом. Слишком тогда будет нелепое Подземелье – единственный босс без толпы мобов. Вообще зря мы ушли из зала с червем, не обследовав его полностью. Вдруг там спрятан рычаг, дернув на который мы сможем пройти вторую пещеру. Нужно все осмотреть.

Показав знаками оставаться всем на месте, я вновь двинулся в пещеру с червем. Попав туда, я осторожно двинулся вдоль края стены, внимательно следя за активностью червяка – не начнет ли он интересоваться, что за чудо к нему в гости пришло. Но все было тихо и спокойно. Когда я дошел до противоположной

стороны пещеры, то обнаружил в стене странную конструкцию, похожую на арбалет. Это что, такой штукой можно червяка завалить? А где для него брать стрелы? К тому же тут не обычные стрелы нужны, тут целое копье влезет. Или не копье… Ведь можно сюда приспособить тот штырь, что выдернул Растяпа из решетки. По размеру как раз должно подойти. Нужно пробовать. Судя по рычагу на арбалете, один я его не взведу, нужна вся группа, а как в червя стрельнем, то можно будет спрятаться от него в углублении, расположенным возле арбалета. Решено, так действовать и будем!

Сходив за штырем и показав жестами остальным следовать за мной, я привел их в пещеру. Осторожно пробравшись к конструкции, мы, скрепя зубами от напряжения, смогли взвести арбалет, после чего я зарядил штырь. Вот сейчас все решиться. Когда все разместились в нише, я нажал на рычаг.

Никогда не думал, что в виртуальности можно оглохнуть, но, по-видимому, именно это со мной случилось в следующее мгновенье. Как только копье впилась в червя, тот вздрогнул, приподнял свою переднюю часть и взревел. Хотя нет, не так. Он ВЗРЕВЕЛ! Оглушительный рев наполнил Подземелье, а наша зеленая полоса мигнула красным и исчезла совсем. Хоть какой-то прогресс есть.

Еще раз повторив свой рев, червь ринулся метаться по пещере. Если бы мы не сидели в нише, то нас бы просто расплющило в лепешку, так как скорость червя была сумасшедшей. Через пару мгновений ужаленный в одно место червь обнаружил выход из пещеры и ринулся в него в поисках обидчика. Пещеру заполнил шаркающий звук носящегося по коридорам монстра. Внезапно мы отчетливо услышали скрежет металла, затем дикий рев червя, глухой удар и Подземелье погрузилось в тишину.

Получен опыт: +350 Опыта, до уровня осталось 480.

Если судить по сообщению, только что Туннельный червь приказал долго жить. Осторожно выбравшись из ниши, мы принялись обследовать пещеру. И правильно, если и идти дальше, то прежде нужно убедиться, что мы не упустили ничего ценного. Ценное оказалось в небольшом углублении в центре пещеры. Растяпа достал пару вещей и мешок с золотом, после чего разложил все это на земле. Я посмотрел на свойства предметов.

Кожаный пояс чародея.

Прочность: 50.
Защита от физического урона: 20.
Выносливость: +2.
Интеллект + 5.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 10.

Кольчужный наплечник Силы.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 60.
Выносливость: +2.
Сила + 5.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 10.

Разделили золото на четыре равные кучи, каждому из нас досталось по 52 золотых. Неплохо с первого моба, неплохо. Если пояс на Интеллект я сразу забрал себе, то вот наплечник подходил сразу двум бойцам. Пришлось устроить розыгрыш с помощью Камень-Ножницы-Бумага, по результатам которого счастливым обладателем наплечников стал Лэйте. Надев доставшиеся обновки, мы двинулись дальше – нужно узнать, что случилось с червяком.

Продолжая осторожно двигаться, мы подошли к месту, где дорогу перегораживала решетка. Сейчас о ней напоминали только небольшие обломки железных штырьков, торчащие с потолка. С них капала какая-то зеленая слизь, скорее всего кровь монстра. Стараясь не наступить на лужи слизи, что остались после прохождения червяком железного препятствия, мы вышли к пещере с ямой. Сейчас ее ширина составляла такую уникальную величину, как один червь. Наш знакомый червяк образовал собой своеобразный мостик через яму, наколов себя на колья. Это с какой же скоростью он несся по коридору, что смог пролететь такое расстояние? Неслабо его ужалило, оказывается.

Теперь нам оставалось аккуратно пробраться на ту сторону ямы. Эрик пошел первым.

– Осторожно со слизью! – закричал он, смахивая киркой слизь с сапога. – Она мгновенно уменьшает прочность вещей на 5 единиц.

Тело червя оказалось мягким и противным на ощупь, а неподвижно лежащие отростки, с помощью которых он двигался, так и вовсе вызывали рвотный рефлекс. Утопая по колено в туше и старательно избегая разъедающей вещи слизи, мы перебрались на другую сторону пещеры и двинулись дальше. Через несколько

десятков метров Эрик, шедший перед нами в десяти шагах, вскрикнул и начал от чего-то отмахиваться, при этом с каждой секундой его движения становились все медленнее и медленнее. Наконец он совсем застыл. Странно, что это с ним? И что еще более странно, уровень его Жизни пополз вниз. Призвав Духа лечения, я осторожно приблизился к Эрику. И тут же прыгнул назад – с потолка свисала тонкая и почти невидимая паутина, а Эрик был практически по уши в нее замотан. Как же мы без танка будем-то?

– Растяпа, Лэйте, нужно Эрика вытаскивать! Осторожней, тут паутина! Делаем так: я хватаюсь за Эрика, запутываюсь как он, Лейте хватает меня, Растяпа хватает Лейте и тянет весь этот паровозик из паутины.

– Я первый пошкандыбаю. Могут кранты наступить, коли лекарь ласты склеит, – ответил Растяпа, подбежал к Эрику и, схватив его за руку, начал тянуть назад. Ему удалось протянуть Эрика целых три шага, после чего тоже застыл каменным изваянием.

– Махан, ты главное сам не попадись, – произнес Лэйте, прежде чем последовать за Растяпой. Еще 2 шага. До Лэйте оставалось всего 4, но эти шаги нужно было сделать сквозь паутину. Я не вытащу всех троих. Максимум шаг, потом в этом коридоре станет четыре восковых фигуры с планомерно убывающей Жизнью. Интересно, а им больно? Их же наверняка что-то грызет, раз Жизнь уменьшается. Ладно, нужно оперативно думать. Подойдя к краю пространства со свисающей паутиной, я посмотрел вверх. Весь потолок был усыпан маленькими коконами, из которых паутина и произрастала. Хорошо, сейчас проверим, что это за коконы такие. Выделив один из коконов, я призвал в него Духа молний.

Нанесен урон. 348: 348 (Урон Духа молнии)/1 (Уровень Противника/Уровень персонажа).

Получен опыт: +10 Опыта, до уровня осталось 470.

Получены улучшения навыков:
+3% параметра характеристики Интеллект. Итого 43%.

Раздался приглушенный писк и на пол лапками вверх упал небольшой паучок. Так вот откуда паутина. А эти коконы – это на самом деле пауки? Сколько же вас…

Мне потребовалось двадцать минут, чтобы добраться до Эрика, вытащив предварительно Лэйте и Растяпу. Я практически

полностью опустошил свой резерв маны, занимаясь вызовами Духов то молнии, то лечения. 72 паука за двадцать минут подняли меня до 13 уровня, а Интеллект до 38 единиц. Если бы не Бубен, уменьшающий штраф за вызов Духов, то мне элементарно не хватило бы маны. Очистив всех от паутины, я сел и закрыл глаза. Все, нужно отдохнуть – в ближайшие 10-15 минут я не боец.

– Махан, вставай, уже полчаса прошло, – растолкал меня Эрик, казалось, в тот же миг, что я закрыл глаза. – Нам нужно двигаться дальше. И держи, твоя доля, – протянул мне Эрик кучу чего-то непонятного. Даже не рассматривая, что там, я сунул протянутые Эриком вещи в мешок. Сейчас нужно думать, как прорываться сквозь паутину, а не заниматься рассматриванием добычи.

Подойдя к краю области со свисающей паутиной, я остановился и принялся пристально разглядывать потолок. Ну, не могли разработчики придумать Подземелье, которое можно пройти только в том случае, если среди группы есть РДД (Range damage dealer: игрок, наносящий урон издалека). Как же свобода выбора группы?

– Что высматриваешь? Тут бить надо, а не смотреть. Пробовали сами прыгать, так Растяпа опять в паутину угодил. Хорошо хоть нога осталась свободна и мы его смогли вытащить. Тут других путей нет – только прорываясь вперед с боем.

Пути! Ну конечно! Это же может быть своеобразный лабиринт! Свисающий сверху и без права на прикосновение. Нужно просто найти начало.

Ширина коридора в этом месте составляла всего метра четыре, поэтому отсутствующих на потолке паучков я обнаружил очень быстро. Блин, верна ли моя догадка?

– Эрик, иди сюда. Эксперимент проводить будем.

Я рассказал о своей догадке остальным. Мы некоторое время поспорили, может такое быть или нет, после чего Эрик сказал, что я дурак, ума у меня нет, и для доказательства того он готов рискнуть. Но если я его не вытащу, то он меня найдет и расскажет, как я был не прав. Сжав кулаки, я смотрел, как Эрик, тщательно вглядываясь в потолок, зигзагом идет по коридору. В некоторых местах он вообще шел по направлению к нам, но тут же поворачивал и двигался дальше. Через тридцать минут до нас донесся его радостный крик:

– Махан, ты был прав! Это проход! Двигайтесь осторожно и не распускайте руки, тогда пройдете без проблем. Тут всего-то метров пятьдесят!

"Странное все-таки это Подземелье", – думал я, двигаясь по

свободному от паутины проходу. Вместо толпы мобов тут какие-то непонятные черви, ямы с кольями, лабиринты из паутины. Где же босс и его свита? Они вообще тут есть?

Следующая пещера ответила мне на эти вопросы. Прямо в центре круглой, метров сорок в диаметре пещеры стоял двухметровый паук, внешне ужасно похожий на тарантула. Такой вот тарантул-переросток. Выделив паука, я посмотрел на его свойства. Нужно же знать, с кем имеешь дело.

Черный охранник Королевы.
Уровень: 19.
Количество Жизни: 250 000.
Способности: Накинуться, Призыв паучков, Паутина.

Сияющий череп перед полосой Жизни паука говорил о том, что перед нами первый босс местного Подземелья. Значит, кроме него как минимум есть еще и некая Королева, к которой вел проход, виднеющийся на противоположном конце пещеры. Наконец-то у нас будет настоящий бой, а не игры на ловкость.

– Так, давайте разбираться, что тут может быть, – начал Эрик, когда насмотревшись на паука, мы отошли на пару шагов назад. – Ядом он не травит, это уже огромный плюс. С Паутиной все понятно – она будет на какое-то время либо замедлять, либо приморaживать к полу. Если второе, то нужно будет помочь от нее освободиться. С Призывом паучков тоже все ясно – призовет он толпу непонятностей, нужно будет их быстро убить. А вот что у этого босса скрывается под "Накинуться", я не знаю. Он может либо в любого игрока броситься, тогда падайте, либо в меня, либо в какую-то область. Фиг его знает, будем определять по ходу. Одно плохо – гад 19 уровня, значит Королева будет уровня 21-22. Мы хоть уже и получили пятнадцатый, но все равно разница ощутима. Так что Махан, готовься, ману зря не трать, пробивать меня будет хорошо. То, что я говорил перед входом в Подземелье, помните? Бить только с боков, слушать Махана, если на вас босс, садитесь и закрываете голову руками, кажется все, – Эрик нервно вздохнул, бросив взгляд на паука. Оказывается, боюсь не только я один.

– Поехали, – сказал Эрик, перехватил удобнее кирку и, скрываясь за щитом, с диким криком бросился в сторону паука. – Мочи волосатого!

Охранник Королевы не стал дожидаться, когда наш танк подбежит к нему и начнет выяснять отношения. Едва Эрик появился в комнате, над боссом появилась полоса способности "Накинуться", которая за две секунды заполнилась и тарантул

прыгнул на Эрика. Удар! Танка отбросило на стену, он сполз на пол и несколько секунд сидел не шевелясь. Судя по дебафу "Головокружение", досталось ему неслабо. Минус 230 Жизни, практически 25% за один удар. И это еще с учетом того, что у Эрика неплохая броня за счет щита и Устойчивости.

– Лэйте, Растяпа, поехали! – крикнул я, начав призывать Духа исцеления в Эрика. Начался бой.

Со способностью "Накинутся" мы разобрались быстро. Оказалось, что босс не может ее использовать против игроков, которые стоят рядом с ним. Правда, выяснилось это через два полета в стену, когда босс применял эту способность против меня. Первый удар я получил через минуту после начала боя. Охранник Королевы бил слабо, очень много его обычных атак Эрик принимал на щит, поэтому уровень Жизни танка никогда не опускался ниже 90%. Я даже призвал парочку Духов молний, снося каждым призывом по 224 Жизни. И вот тут над головой боса второй раз начала проноситься полоса применения способности "Накинуться". Эрик удобнее перехватил щит, сжался, готовясь принять удар, но тарантул повернул морду в мою сторону и бросился вперед… Вначале я почувствовал дикую боль, было ощущение, что в грудь мне ударили большим огромным молотом. Пришел в себя в полете, с интересом отмечая, как руки и ноги играют роль хвоста кометы. В голове успела мелькнуть мысль, что со стороны это выглядит красиво, но удар спиной о стену еще раз вышиб из меня дух. Очнувшись, я сразу начал призывать себе Духа исцеления. Минус 65% Жизни, минус 2 единицы прочности вещей за один удар. Хорошо хоть Бубен с Колотушкой не выронил, пока летел. Выходит, этот противный таракан, и фиг с ним, что тарантул паук, бьет всех по очереди? Ловить каждый четвертый удар конечно не очень приятно, но терпимо. С такими мыслями я наблюдал, как через минуту над головой босса опять начала проноситься полоса "Накинуться". Лэйте или Растяпа? Может ставки сделать, пока есть время? Удар!

Очнулся я на земле. Еще минус 65% Жизни и 2 единицы прочности вещей. Блин, так у меня скоро сломается все! Почему эта гадость опять бросилась на меня? Почему не Лэйте, не Растяпа? Так и не найдя ответа, я решил экономить ману. За две минуты мы снесли боссу только 15% Жизни, поэтому ману нужно растягивать на весь бой. Я подбежал к Лэйте и стал рядом с ним работать Колотушкой по туше босса. Всего по 30 Жизни за удар, но море тоже из капель состоит. Когда над боссом начала в четвертый раз проноситься полоса применения "Накинуться", я сжался. Неужели опять я? Даже глаза прикрыл, ожидая удар, не забывая при этом работать Колотушкой. Полоса опять пронеслась

за две секунды, босс проверещал и рванулся вперед, роняя Эрика на пол. Удар! Охранник Королевы врезался в стену, снося себе 5% Жизни, застыл на несколько секунд, после чего вернулся на свое место в центре. На пауке появился дебаф "Входящий урон увеличен на 10%. Время действия: 1 минута". Так вот оно что! Способность "Накинуться" действует только на тех, кто бьет издали, а если таких игроков нет, то босс врезается в стену и вешает на себя такую приятную нам плюшку? Отлично!

В течение следующих трех минут мы оставили пауку 60% Жизни. Сделать это было довольно просто – стоишь, работаешь по нему, как по жиле и никуда не бегаешь. Слабо проработали разработчики механику босса, даже неинтересно.

Как накаркал…

Едва отметка Жизни босса упала ниже 60 процентов, он задрал голову и начал противно верещать. Несколько секунд ничего не происходило, паук еще раз врезался в стену, как вдруг раздался крик Растяпы:

– Шухер! Тварь шестерок призвала!

Осмотревшись, я выругался сквозь зубы. Ага, неинтересный босс. Совсем. И у него есть три дополнительных неинтересных паучка 15 уровня по 300 000 Жизни. Больше, чем у самого босса! Как же их убивать-то?

Судя по ругани, раздавшейся от Эрика, он тоже увидел новых пауков и принялся анализировать ситуацию.

– На новых пауков не отвлекаемся, они мои! – заорал Эрик, приняв какое-то решение и подбегая к спустившимся паукам. Удар! Отправившийся в полет Эрик всем своим летящим видом показывал, что у босса откатилась способность "Накинуться". Чтоб тебя.

Три паука и босс начали очень неслабо грызть Эрика. Приходилось раз за разом вызывать Духов исцеления, но если так пойдет дальше, то через пару минут я полностью сольюсь по мане.

Мы продержались еще минуту, отправив в очередной раз босса в стену. Нет, это определенно не дело, решил я для себя, когда уровень Жизни Эрика опустился ниже 40%. Пауков бить бесполезно, всех не убьем, но оставлять их на танке тоже нельзя, загрызут. А что если…

– Эрик, я забираю пауков! Не трогай их! Кайт!

Тактику кайта я активно использовал на Долме, когда охотился на Крыс. Призываешь Духа молний и бегаешь от Крысы, призывая следующего. Больше бегаешь, меньше урона. Эх, сейчас будет больно… Три Духа молний в пауков и я понесся по пещере, убегая со всех ног от пауков и считая про себя секунды до

следующего броска босса. А паучки-то не такие и шустрые! Бегают не быстро, одной толпой, по пещере не разбредаются. Их бы еще замедлить чем-нибудь, да вот нечем. Когда до "Накинутся" оставалось пять секунд, я побежал к боссу – лишний урон отгребать очень не хотелось. За время бега от паучков мана восстанавливалась, лишнего урона Эрик не получал, пауки меня не догоняли – по ходу дела мы нашли способ, как их пережить.

Я успел подбежать к боссу за секунду до того, как над ним появилась полоска применения способности "Накинуться". Тарантул развернулся в сторону трех паучков и ринулся вперед. Удар! С боссом все было по старому: минус 5% Жизни, плюс 10% входящего урона. Но вот паучки порадовали. Они так и остались висеть на стене, шевеля лапками. Складывалось ощущение, что от удара босса они приклеились. Вот и ладненько – не будут мешать.

Босс призвал помощников еще дважды: на 40 и 20% Жизни. Приклеив по отработанному сценарию их к стене, я с нетерпением ждал третьей способности босса. Паутина.

Дождались. Когда у Черного Охранника осталось десять процентов Жизни, мы, наконец, увидели эту способность.

– Б Е Р Е Г И Т Е С Ь, – по пещере разнесся спокойный низкий голос.

Оказывается, Подземелье еще и с оповещением! Такие вот предупреждения ставят, когда босс начинает применять очень неприятные способности, которые гарантированно могут положить весь рейд.

Тарантул замер, его тело начало мелко дрожать, на спине что-то приподнялось, и из нее начали вылетать куски паутины.

– Воздух! – ничего более оригинального я не мог придумать. – Продолжаем бить и следим за падающей паутиной!

– Шестерки идут! – крик Растяпы был полон отчаянья.

– Эрик, пробуй их забрать! Все вливаем в босса! Осталось всего 9%, мы должны его сделать!

От одной из падающих паутин Лэйте не смог уклониться и его мгновенно окутало. Ну ладно бы окутало, так у него еще и по 10% Жизни стало сносить каждые 10 секунд. Что же за напасть такая?

– Растяпа, вытаскивай Лэйте, он сейчас загнется. Руками не трогай, только ножи! – проорал я, вызывая в режиме нонстопа Духов лечения в Эрика и Лэйте. Зря я ругал разработчиков, завершающая фаза босса стоила того, чтобы ей восхититься. Играй я в общем игровом мире, я бы даже поаплодировал им, но сейчас, когда от моей смерти зависит характеристика Ремесло, становится даже не по себе. Может, зря мы сюда сунулись?

Растяпа освободил Лэйте через минуту. 4% Жизни босса, 30

процентов Жизни Эрика, 20 Лэйте, 60 Растяпы и 40 мои. И маны оставалось ровно на два призыва Духа лечения. Началось самое интересное.

За тридцать секунд до броска босса Растяпа попал в паутину. Вытаскивать его уже не было ни сил, ни времени, поэтому я отрицательно покачал головой, когда Лэйте вопросительно посмотрел на меня. Нужно рисковать, иначе нам всем крышка. На остатки маны вылечив Эрика, я бессильно опустил руки. Все, я пуст окончательно и бесповоротно. От моих ударов Колотушкой толку нет никакого, я смотрел на действия остальных и уворачивался от летящей паутины. Хорошо хоть на земле к ней нельзя было прилипнуть, иначе бы не смогли избежать этого липучего дождя.

Удар! Эрик так и остался лежать на земле – все-таки паутина его достала. По пещере разнесся дикий стрекот босса, после чего он рухнул на пол, паучки из партии, которую мы не смогли приклеить к стене, завалились на спину, приклеенные к стене затихли, паутина с Растяпы и Эрика спала, и пещера погрузилась в тишину.

– Что-то я конкретно очкую дальше идти, – раздался приглушенный хрип Растяпы, а на меня свалилась гора сообщений:

Получен опыт: +600 Опыта, до уровня осталось 1170.

Получен уровень!

Получены улучшения навыков:
+2 параметра характеристики Интеллект. Итого 40.
+2 параметра характеристики Выносливость. Итого 29.
+2 параметра характеристики Устойчивость. Итого 9.
+1 параметра характеристики Ловкость. Итого 7.

Свободных очков характеристик: 10.

Получено достижение!

Круче нас только… 1 уровня (до следующего уровня – 4 убийства боссов).

Награда за достижение: наносимый урон всем боссам увеличивается на 1%.

Первое, что я подумал, как прочитал сообщения – что я

тормоз. Я же не распределил предыдущие очки характеристики, которые получил за паучков. Дополнительные пять очков Интеллекта очень бы нам помогли в этой битве. Не желая повторить ошибку, я сразу же вложил все очки в Интеллект, после чего стал осматриваться. Где-то тут должна быть наша добыча. Мана постепенно восстанавливалась, поэтому я начал призывать Духов исцеления в изрядно потрепанную группу, которая расселась в центре пещеры и видимо не собиралась двигаться дальше.

– Растяпа, вставай! Тут где-то наша добыча осталась, найти надо бы. Неужто мы зря таракана тапками закидывали? И вообще, народ, че за дела? Мы только что грохнули босса! Получили, конечно, неслабо, но мы все живы! Идем дальше, неужели все бросим на полпути?

– Махан, да мы этого еле завалили, а ты дальше двигаться предлагаешь, – расстроенно проговорил Лэйте. – Нас же следующий сожрет, даже не заметив!

– Хватит нюни распускать! Вы же все по уровню уже получили! Сейчас приоденемся еще немного. Да мы всех тут завалим! Вставайте бегом! Время идет, завтра нам надо быть на выходе, чтобы в общий мир отправляться, а вы тут раскисшие сидите, – видя, что мои слова никакого эффекта не вызывают, я рявкнул, – А ну подъем! Становись!

Вся троица мгновенно вскочила и выстроилась в линию.

– А теперь подобрали сопли, и марш искать добычу! Исполнять!

Получены улучшения навыков:
+1 параметра характеристики Харизма. Итого 6.

Все-таки Рефлексы страшная штука, подумал я, наблюдая за поисками добычи. Обнаружил ее опять Растяпа. Нюх у него, что ли? Кроме 120 золотых монет на каждого, в небольшом сундуке, располагавшимся в нише одной из стен, оказались следующие вещи:

Кожаные наручи Интеллекта.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 20.
Выносливость: +2.
Интеллект + 6.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 13.

Кольчужные наручи Силы.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 60.
Выносливость: +2.
Сила + 6.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 13.

Кольчужные наручи Силы.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 60.
Выносливость: +2.
Сила + 6.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 13.

Кольчужные наручи Выносливости.
Прочность: 50.
Защита от физического урона: 80.
Выносливость: +8.
Класс предмета: Необычный.
Требуется уровень 13.

Даже споров не было, кому что забирать. Надевая полученные наручи, я думал, что из плохого в нашем походе по Подземелью только одно – все получаемые предметы были класса Необычное. От обычных их отличало незначительное увеличение характеристик, в нашем случае на +8. Вот если бы мы получили вещи класса Редкое, или Эпическое, то… Опять что-то я размечтался. Еще бы о Легендарных и Масштабирующихся вспомнил.

На пути к следующему боссу никаких препятствий не оказалось. Разве можно назвать препятствием толпу Крыс, ринувшихся на нас, как только мы продолжили движение по коридору? Эрик выступил живым волнорезом, о который разбилось море Крыс 5-го уровня. Всего-то по 500 Жизни, поэтому умирали они поистине в промышленных масштабах. Как всегда нашлось свое "но" – опыт за убийство не шел. Завершив битву и просто разделив добычу на четыре примерно одинаковые кучи, даже не разбирая, что там, мы двинулись дальше. Оставалось не так уж много времени до момента, когда нужно будет возвращаться на Долму.

Второй босс нас порадовал. В прямом смысле этого слова.

Продолжив движение, мы вышли к логову босса. В этот раз

босс сидел не на земле, а парил в воздухе. Ослепительно белая двухметровая помесь стрекозы и скорпиона висела на уровне метра над землей. Если от стрекозы ей досталось туловище и крылья, то от скорпиона – голова и клешни. Возникал резонный вопрос – что курил разработчик, когда создавал это?

Белый Охранник Королевы.
Уровень: 19.
Количество Жизни: 200 000.
Способности: Мощный удар, Веселящий газ, Бешеный вихрь.

– Так, начнем разбор полетов, – начал говорить Эрик, как самый опытный рейдер. – Мощный удар должен быть только в меня, либо в тех, кто находится вблизи босса. Нужно будет проверить, если второе – то придется отбегать от босса во время применения способности. Бешеный вихрь – это как паутина у Тарантула на завершающую фазу боя. Придется Махан тебе ману аккуратно тратить. Что такое Веселящий газ, я понятие не имею. Если брать по аналогии с реальностью, то эта фигня, – кивок в сторону стрекозы, – выпустит газ, от которого мы будем смеяться. Зная, какие разработчики маньяки, можно предположить, что смеяться будем до тех пор, пока не съедим противоядие или не умрем. Противоядия у нас нет, так что, Махан, твои Духи должны все затащить. Жизни у Охранника на 50 тысяч меньше, чем у паука, поэтому бить себя об стену он не будет. Хорошо хоть дополнительных мобов не призывает. Все готовы?

– Поехали, – в очередной раз сказал Эрик, увидев подтверждение от каждого. – Мочи крылатого!

Интересно, если у следующего босса будет хвост, он будет кричать "Мочи хвостатого"?

Начали мы довольно резво. Мощный удар приходился только в танка, снося ему 30% Жизни, но при этом, если Эрик принимал удар на щит, урон был смехотворным. Стрекоза по пещере не летала, бегать за ней не приходилось, поэтому наш общий урон все время находился на приличном уровне. Пара минут и у босса осталось 60% Жизни.

Вот тут веселье и началось.

– Б Е Р Е Г И Т Е С Ь.

Не очень понял, что сделала стрекоза, но внезапно вся комната оказалась погружена в зеленые клубы дыма. Я успел задержать дыхание и посмотрел на остальных. Эрик не дышал, продолжая принимать удары стрекозы, Лэйте вроде нормально себя вел. А вот Растяпа…

Буквально через пару секунд после того, как появился дым, Растяпа начал безумно смеяться.

– Лэйте, ты представляешь, мы бьем стрекозу! Гы-гы. Такая летающая стрекочущая коза! Ха-ха. Коза! Ты представляешь, коза! Бееее! – начал кривляться Растяпа, делая себе двумя руками рожки и стараясь забодать Белого Охранника. Через несколько секунд Лэйте прыснул, после чего присоединился к Растяпе:

– Да ты тоже еще тот стрекозел!

Так, мы остались без ДД, а у босса еще 60% Жизни. Нужно их приводить в себя, но как? Подскочив к Лэйте, я развернул его к себе и, умоляя разработчиков, чтобы в Подземелье не работал принцип "нанес урон – перерождение", начал бить Лэйте по щекам, приводя его в чувство. Лэйте стеклянными глазами посмотрел на меня

– Махан, и ты тут! Гы-гы. А мы тут на козлов охотимся, ха-ха, только т-с-с! – Лэйте перешел на шепот, после чего показал на Растяпу. – Вон видишь, козел с рогами стоит. Сейчас я ему рогито посшибаю.

Что же делать-то? Я боролся со спазмами организма, которому нужен был воздух, Эрик, покрасневший от задержки дыхания, просел уже до 40% Жизни, но я не мог призвать Духа лечения, иначе присоединился бы к нашим ДД, которые уже начали бегать друг за другом, полностью позабыв про босса. Хорошо хоть оружие не используют, а только бодаются. С отчаяньем я осмотрелся – ну не может все закончится так плохо, не может!

Небольшие грибы возле стены привлекли мое внимание. Даже не они сами, а то, что над каждым грибом сияла переливающаяся радуга. Практически теряя сознание, я рванулся к грибам, упал на колени и принялся есть. Пан или пропал! Я успел затолкать гриб в рот, прежде чем судорожно начал вдыхать воздух. 2 секунды, ничего не происходит, 5 секунд.

– Махан! – крик Эрика был полон отчаянья, а затем превратился в дикий смех. Минус танк. Схватив грибы, я ринулся к смеющейся группе, призывая по пути Духов исцеления. Ох, как Эрик начал проседать… Каждый удар клешни убирал у него 10 процентов Жизни, но Эрик от этого только сильней веселился. Хорошо хоть не стал бегать за Растяпой и Лэйте, которые принялись прятаться друг от друга за тушей летающей стрекозы. Я подбежал к Эрику и между ударами умудрился всунуть ему в рот кусок гриба, надеясь на то, что гриб сможет снять отравление. Совершенно некстати над боссом начала проноситься полоса применения "Мощного удара", которая и в нормальном режиме сносила Эрику 30%, а сколько сейчас – даже трудно представить.

Понимая, что не успеваю призвать Духа исцеления, я принялся на автомате петь песню призыва, ожидая увидеть сообщение, что в цель нельзя призвать Духа, ибо она мертва.

Удар! Раздавшийся звон оповестил всю округу, что удар пришелся на щит.

– Махан, я в порядке, вытаскивай остальных! – крик Эрика снял громадный камень с моих плеч. Теперь стрекозе крышка. Если грибы позволяют игнорировать веселящий газ, то нужно только успеть их съесть. Как только Лэйте и Растяпа пришли в себя, зеленый клубы в пещере исчезли. Способность "Веселящий газ" на 60% Жизни мы пережили, если босс сделан по аналогии с тарантулом, то она будет вызвана еще два раза – на 40 и 20 процентах.

Я оказался прав. Как только мы слышали очередное предупреждение, я и Растяпа бежали за грибами, оставляя остальных работать по боссу. Я приносил гриб Эрику, Растяпа – Лэйте, поэтому следующие вызовы веселящего газа мы прожили без потерь. Последняя фаза тоже не вызвала никаких проблем – босс начал вертеться, нанося своими крыльями и клешнями урон всему рейду. С одной стороны, урон был большой, снималось по 10-15% Жизни за 5 секунд, но с другой, за эти 5 секунд я успевал призвать 4 Духов, полностью исцеляя группу.

Получен опыт: +600 Опыта, до уровня осталось 570.

Получены улучшения навыков:
+1 параметра характеристики Интеллект. Итого 51.
+1 параметра характеристики Выносливость. Итого 30.
+1 параметра характеристики Устойчивость. Итого 10.

– Ну что, стрекозлы вы наши, где-то тут должен лежать сундук, – решил я подколоть Растяпу и Лэйте, которые тут же принялись обыскивать пещеру. Могу зуб дать, найдет его опять Растяпа.

– Махан, иди сюда! Тут совет нужен, – послышался крик Лэйте, делая меня потенциально беззубым РЛ-ом. Что же вы как дети малые, без управления прожить не можете?

Когда я подошел и посмотрел на сундук с добычей, я мысленно извинился перед всеми. Н-да. В принципе довольно легкую механику боя с боссом разработчики разбавили нетривиальным доступом к сундуку с добычей. Небольшой коридорчик, шириной метра три, уходил на 20 метров в глубь скалы. В самом конце коридора на постаменте был расположен наш сундук, только вот все пространство коридора было залито

ярко-зеленой лужей. Небольшие островки располагались только в самом конце коридора, возле сундука и в начале. Лэйте осторожно коснулся лужи ногой и тут же с криком отпрыгнул, сдирая с себя дымящийся сапог. На наших глазах сапог испарился.

– Лужа… Прочность… Сапог, – растеряно проговорил Лэйте, стоя голой ногой на камнях. Ага, получается, что лужа обнуляет Прочность вещей? Век живи, век учись, нужно сделать себе пометку, что есть такие вот лужи. Хотя надо все проверить. Вытащив одно из старых колец, я осторожно прикоснулся им к луже, а потом положил на землю. Действительно, обнуляет – Прочность кольца уменьшалась по 2 единицы в секунду. Кольцо дымилось и шипело, после чего исчезло совсем.

– Может, ну ее, эту добычу? – спросил Эрик, наблюдая за моим экспериментом. – Терять то, что надето сейчас ради чего-то непонятного в сундуке я не хочу.

– Согласен. Лично мне сапога хватит выше крыши, – поддержал его Лэйте.

Я посмотрел на Растяпу. Если и он будет против, то мы пойдем дальше. Мне тоже не хотелось рисковать. Посмотрев на нас, Растяпа принялся снимать с себя всю одежду, бормоча что-то себе под нос, пока не очутился в чем компьютер сгенерировал: неснимаемой набедренной повязке.

– Махан, ты вроде башковитый, а не допер до приколов, – проговорил Растяпа, после чего вступил в лужу. Минус 10% Жизни!

– Лечи давай, – закричал Растяпа, огромными прыжками поскакав к сундуку. Действительно, стрекозел. Схватив сундук, он попрыгал обратно. – Лошарам оставлять добычу? На киче располосовали бы за такое.

На Растяпу повесился минутный дебаф, снимающий 10% Жизни, поэтому я принялся за лечение героя моего внутреннего зоопрака. Хомяк развесил плакаты Растяпы по всему отведенному ему пространству и вместе с жабой требовали назначить Растяпу полноправным представителем их семейства.

Эрик открыл сундук, заглянул внутрь, после чего судорожно сглотнул и поднял шокированные глаза на остальных. Посмотрев на добычу, я его прекрасно понял:

Кожаные сапоги Медива.
Прочность: 200.
Защита от физического урона: 70.
Выносливость: +10.
Интеллект + 16.

Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Редкий. Требуется уровень 13.

Кольчужные сапоги Рурка.
Прочность: 200.
Защита от физического урона: 100.
Выносливость: +9.
Сила + 16.
Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Редкий. Требуется уровень 13.

Кольчужные сапоги Рурка.
Прочность: 200.
Защита от физического урона: 100.
Выносливость: +9.
Сила + 16.
Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Редкий. Требуется уровень 13.

Кольчужные сапоги Халка.
Прочность: 200.
Защита от физического урона: 130.
Выносливость: +26.
Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Редкий. Требуется уровень 13.

До ласта мы дошли только через час. Боссов больше не было, но вот мелких Крыс, Пауков, Многоножек, которые бросались на нас на каждом шагу, было безумное количество.

Наконец перед нами появился последний босс подземелья.

Двухметровая Крыса сидела в центре своего логова и ждала, когда мы придем к ней в гости. Что сразу бросилось в глаза – в самом конце пещеры мерцал портал перехода. Сразу выход на Долму? Правильно, возвращаться обратно тем же путем не хотелось.

Королева Айден.
Уровень: 22.
Количество Жизни: 400 000.
Способности:
Фаза 1: закрыто,
Фаза 2: закрыто.

– Эрик, что скажешь? – спросил Лэйте у Эрика.

– В обычном мире без гайда я бы сюда даже не сунулся, – наконец услышали мы танка. – Закрытые способности говорят только об одном – они выбираются случайным образом из всего многообразия атак босса. Если не изучишь их все, не сдашь рейд-лидеру экзамен по способностям босса, то в состав рейда было невозможно попасть. На моей памяти был только один такой босс, мы к нему готовились около недели, изучали, читали, даже купили виртуальный тренажер с боссом, чтобы отрабатывать различные связки… Представь, один из ударов босса нужно обязательно пропускать, так как он лечит, а другой – избегать, так как он мгновенно убивает. Если не знать, что какой удар делает, то далеко не пройдешь. Так и тут. Если мы сейчас пойдем на босса, с вероятностью 98% мы умрем. Но у нас есть 2 процента на то, что мы все-таки сможем победить Крысу.

– Я не пойду на ласта, – подумав, сказал я. – Если с предыдущими боссами я верил, что мы сможем их сделать, то тут я уверен, что у нас ничего не получится. Если мы будем делать клан, то давайте распишу перспективу своего перерождения. У меня прокачено Ремесло до 3-го уровня, которое позволяет мне добавлять к кольцам и вставляемым камням, по 3 дополнительных характеристики. Да, еще можно и камни в кольца вставлять, не удивляйтесь, посмотрите на мои, – я дал доступ на просмотр свойств своих колец. – Если я умру, то для клана буду бесполезен, так как Ремесло растет за счет творчества, а это очень непростой процесс. Свободные очки характеристик в него не вложишь, уже пробовал. Такие вот дела. Рисковать сейчас ради предметов, пусть для наших нынешних уровней и безумно хороших, но которые мы через пару недель после выхода в общий мир выкинем как полный шлак… Это глупо. Я не верю, что с Королевы мы получим Масштабирующиеся вещи. Нам и так с каждого босса безумно везло в части добычи.

– Я согласен с Маханом. Сделаем клан, в рейды еще находимся так, что они сниться будут, – поддержал меня Лэйте.

– Да понимаю я, что вы правы, – нехотя согласился Эрик. – Просто мы первые проходим это Подземелье, если умудримся завалить Королеву, то получим "Первое убийство". По всей Барлионе людей с таким достижением не больше десяти тысяч. Оно же делиться на две части – одна привязана к конкретному Подземелью, а вторая просто отображает, что у нас оно есть. Я когда играл, даже мечтать не мог о том, что у меня будет возможность получения такого достижения. Несмотря на то, что каждые полгода в Барлионе появляется новое Подземелье, "Первое убийство" получает очень ограниченное количество кланов. А какие войны разворачиваются при этом, так и говорить

страшно. Я смотрел репортаж об одном таком бое, когда бойцы клана Феникс, включая наемных игроков, защищали вход в новое Подземелье. Почти три сотни человек 130 уровня держали оборону против объединенных сил остальных кланов. Они продержались всего тридцать минут, но именно эти тридцать минут позволили рейдовой группе Феникса пройти Подземелье первыми. Как потом говорил Хелфаер, лидер клана Феникс, за эти тридцать минут клану пришлось отвалить наемникам, которых они наняли для защиты, около миллиона золотых. Представляете! Миллион золотых за то, чтобы получить достижение! А тут у нас есть возможность сделать его на 15 уровне! И при этом совершенно бесплатно! Да, риск большой. Очень большой, что ничего не получится. Но как же, блин, хочется.

– Какие еще есть плюсы этого достижения, кроме понтов? – как-то заинтересованно спросил Лэйте. Неужели Эрик его уговорит?

– Клан, в который входят игроки с достижением "Первое убийство", получает какие-то бонусы от Императора в течение всего времени, пока игрок находится в клане, точнее уже не помню. Сам игрок получает за каждое такое достижение подарок от Императора, который вручается ему Императором лично. Вы представляете, что это такое? К Императору попасть еще тяжелее, чем досрочно выйти не только с рудника, а вообще из капсулы, а тут он сам назначает встречу, которая проходит ровно через пять месяцев с момента получения достижения, как раз за день до анонса нового Подземелья. И при этом каждый человек имеет право пригласить с собой на аудиенцию еще двоих. Стоимость одного такого места на черном рынке начинается от ста тысяч золотых. А до какой цифры она доходит, говорить страшно. Вот это приходит мне в голову, когда я смотрю на Королеву. С одной стороны весов Ремесло Махана, с другой – поход к Императору с двумя гостями. Так что я и говорю, решать надо всем.

– Вот что я мозгую, – начал Растяпа. – Махана пускать в расход не понтово. Но если Крысу отпустим, тоже лошарами будем. Мое предложение такое… – Растяпа принялся объяснять свой план. Переводя егго речь на человеческий язык, я все больше и больше выпадал в осадок. Логика, пусть и дикая, в предложении присутствовала. Но как-то это было… нестандартно, что ли. И главное не скажешь, глядя на Растяпу, что в нем скрывается такой извращенный мозг. Надо будет узнать, за что его посадили.

– Безумие, полное и бесповоротное, – сказал Эрик, когда Растяпа закончил. – Но, что самое странное, может получиться, и

мне кажется, это единственный шанс завалить Крысу. Лэйте, что скажешь?

– Растяпа, конечно, парень прикольный, но его идея – это нечто, – согласился Лэйте. – Согласен, может сработать, но такой ценой… Я в доле.

– Тогда разошлись по позициям, которые предложил Растяпа, и начинаем. Растяпа, ты первый, Лэйте второй, я завершаю. Махан, твоя задача сидеть на месте и не высовываться. Начало ровно через 5 минут, ставлю таймер. Все его видят? Отлично, теперь на позиции, как только отсчет закончится, Растяпа, начинай. И да поможет нам что-нибудь.

Я выделил Королеву и поместил ее во фреймы, чтобы постоянно наблюдать за ее уровнем Жизни. Отправляясь на свою позицию, я услышал бормотание Эрика: "Придумал же, стрекозел несчастный".

Разместившись в отведенном мне месте, я посмотрел на таймер. До начала безумной битвы еще три с половиной минуты. Независимо от ее результата, уже завтра я попаду в какое-то поселение в общем игровом мире. Поселение это хорошо – это задания, достижения, ускоренная прокачка. Нужно подумать над тем, чем я буду заниматься оставшиеся семь с половиной лет моего заключения. Прежде всего, мне нужно создать клан – одному в Барлионе жить очень трудно. Потом найти Дуки, Сушихо и Элениума – мои старые знакомые, с которыми играл раньше и предложить им ко мне присоединиться. Ребята они хорошие, без загонов, за пять лет, что я их знаю, не подводили ни разу. Мне потребуется доступ к внешнему миру, к гайдам, поэтому нужны проверенные игроки с воли.

А вот с глобальной целью я пока не мог определиться. Даже не так: глобальная цель есть – мне нужно где-то достать сто миллионов золотых. А вот задачи по достижению этой цели для меня оставались непонятными. Какие я знаю способы заработать такие деньги? Кража хранилища клана, продажа места к Императору, поиск сокровищ, производство чего-то невероятно редкого и полезного. Причем все это нужно делать в промышленных масштабах. Может, продать шахматных Воинов-орков? Но не думаю, что они потянут на много, нужны остальные фигуры. К тому же жаба мне этого не простит. Если полный набор шахмат открывает куда-то доступ, терять, пусть и призрачный шанс попасть в это куда-то нельзя. Сорок секунд. Еще есть Марина. Раз она свободный художник, то уверен, в Игре проводит много времени. Было бы хорошо ее найти и высказать в лицо, что обещания нужно исполнять. Вот так прямо возьму ее за…

– Б Е Р Е Г И Т Е С Ь.

Началось.

Уровень Жизни Растяпы, отображаемый на моих фреймах, мгновенно упал до 50%: наверняка попал под какую-то способность. Прошло буквально несколько десятков секунд, как все Подземелье наполнил дикий крик Королевы. План Растяпы сработал! У Крысы стремительно начал убывать уровень Жизни, только вот Растяпа отправился к себе на рудник. Первый переродился. Наступила очередь Лэйте. Королева опустилась до 60%, после чего у Лэйте начала стремительно убывать Жизнь. Подземелье наполнил еще один пронзительный крик Королевы, а Лэйте отправился вслед за Растяпой. Две минуты, которые потребовались Крысе, чтобы приблизиться к Эрику, оставили ей всего 40% Жизни. Ну что же. Вот он, момент истины. Мимо моего убежища пронесся Эрик, в нескольких метрах за которым гналась Королева. Прошло буквально несколько секунд, и в Подземелье остался только один игрок – я. Уровень Жизни Крысы начал молниеносно уменьшаться: 35%, 30%, 15%, 5%, 1%, 1 Единица.

– Б Е Р Е Г И Т Е С Ь.

Я плотнее прижался стене. Ниша, в которой я сидел, пусть и не самое надежное убежище, но в нем намного безопасней, чем ловить непонятно что на открытом пространстве.

Взрыв! Волна воздуха пронеслась по всему Подземелью, вжав меня в стену. Кажется, я даже потерял сознание, потому что когда я открыл глаза, Подземелье погрузилось в тишину, а перед глазами стояли сообщения:

Получен опыт: +800 Опыта, до уровня осталось 1170.

Получен уровень!

Свободных очков характеристик: 5.

Получено достижение!

Первое убийство Королевы Айден Подземелья Мушу.

Награда за достижение: репутация со всеми встреченными фракциями ежедневно будет увеличиваться на 5 единиц.

Оповещение для игрока: через пять месяцев Вас телепортирует на прием к Императору империи Малабар. Вы можете взять с собой двух сопровождающих, для этого в течение пяти месяцев необходимо передать им

пригласительный билет. Билеты можете получить в любом отделении Банка Барлионы.

Рядом с моим именем появилась небольшая цифра 1, обернутая в какие-то цветы. Вот она, общая часть достижения, которую видят все. Можно прыгать от радости и кричать ура, но, если честно, я не испытывал особой гордости за полученное достижение. Я не имел к нему никакого отношения, оно было заработано огромной ценой – перерождением группы. Учитывая, что у нас отключены фильтры ощущений, перед отправкой на свой рудник все получили незабываемые впечатления. Повода для радости не было. Мне оставалось найти добычу, поднять упавшее золото и нырнуть в портал. Подземелье пройдено.

Я двинулся к пещере, в которой была Королева, вспоминая идею Растяпы. Если переводить его слова на человеческий язык, то речь звучала так:

– Вот что я думаю, – начал Растяпа. – Нельзя допустить, чтобы Махан умер, это будет крайне невыгодно. Но если мы уйдем от Крысы, то совершим большую ошибку. Предложение следующее – нужно провести уважаемую Крысу по всем трем ловушкам, найденными нами в Подземелье: пещере со слизью, коридору с паутиной и яме с кольями. Я поговорю с Королевой и приглашу ее на променад в пещеру со слизью, предварительно оголив свое тело. Я там уже был, поэтому представляю, что будет. Скорее всего, отправлюсь на свой замечательный рудник. Но Королеве должно стать плохо от слизи и уровень ее Жизни должен упасть, причем сильно. Затем Лэйте забирает Крысу и путешествует с ней к свисающей паутине. Пробегает по проходу без паучков максимально далеко, а когда проход повернет в сторону, прыгает прямо в паутину, чтобы Крыса гарантированно завязла. Знаю, сразу же Лэйте повторит мой подвиг и попадет на так любимый им рудник, но Крысе станет плохо, она завязнет, и пауки начнут ее активно ангажировать в плане Жизни. Задача Эрика, если Королева все-таки выпутается, довести ее до ямы с кольями, стать на краю и ждать, пока уважаемая Крыса на полной скорости не врежется в него. Успеет увернуться, молодец. Не успеет – не беда, главное, чтобы Крыса попала на колья. Это будет финиш. Что касается Махана, то между ямой с кольями и свисающей паутиной была очень неплохая ниша – вот пусть он в ней и прячется весь бой. Его задача выжить, собрать золото, что останется после нас, и приносить нам гарантированную прибыль, когда мы сформируем клан.

Это был вольный перевод текста Растяпы, так как я не могу в точности повторить его слова. Нужно обязательно его заставить

научиться говорить по-человечески, без всяких "в натуре" и "отвечаю".

Деньги, оставшиеся после Эрика, лежали на самом краю ямы. Получается, не удалось ему увернуться от разгневанной Королевы. От паутинного лабиринта не осталось совсем ничего – Королева выдирала паучков с мясом. А вот за деньгами Растяпы пришлось прыгать, предварительно раздевшись – они располагались в самом краю углубления. Честно скажу, я поражаюсь Растяпе. Если в первый раз он еще не знал, как это больно, то чтоы согласиться повторно залезть в эту лужу, нужна немалая сила воли. Открыв сундук с добычей и забрав деньги, я даже усмехнулся – у меня сейчас чуть меньше шести тысяч золотых, на Клан уже точно хватит. Посмотрев на добычу, сразу отложил в строну три кольчужные вещи – они предназначены для других, рассматривать их смысла нет. А вот эта моя, кожаная, что же у нее в свойствах?

Кожаные перчатки Террисы.
Прочность: 300.
Защита от физического урона: 90.
Выносливость: +15.
Интеллект +25.
+1 к произвольной характеристике (необходимо выбрать при надевании).
Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Эпический.
Требуется уровень 14.

Я неверящими глазами смотрел на описание. Несмотря на то, что перчатки были всего лишь для игрока 14 уровня, я с ними не расстанусь никогда. Ну или пока не найду лучше. Надев их, я увидел оповещение:

Внимание игрока! Выберите характеристику, которую вы хотите увеличить из следующего списка: Харизма, Ремесло, Устойчивость.

Ну конечно, Ремесло, о чем может еще идти речь!

Принято.
Текущее описание предмета: Кожаные перчатки Террисы.
Прочность: 300.
Защита от физического урона: 90.
Выносливость: +15.

Интеллект + 25.
Ремесло +1.
Защита от магии, огня, холода, яда: 30.
Класс предмета: Эпический. Требуется уровень 14.

Положив в сумку оставшиеся вещи, я направился к порталу перехода. Сейчас вернусь на Долму, потом на Прику, и уже завтра окажусь в общем игровом мире. А с такими перчатками, как у меня, идея с промышленным получением денег становится более реальной. Сделав шаг в портал, я непроизвольно закрыл глаза. Привет тебе, рудник Долмы. Интересно будет посмотреть на морду огра, когда он увидит полученное мной достижение. А через пять месяцев мне нужно одеться в приличную одежду или ее выдадут перед приемом? И почему я успеваю обо всем этом подумать? Почему вокруг меня все еще находится непонятное мерцающее облако, сквозь которого ничего не видно? И где, собственно говоря, фреймы моей группы? Окружающее меня облако растворилось и перед глазами появилось черная стена с полосой загрузки, медленно ползущей к 100%. Было ощущение, что я вернулся обратно в мир 2Д игр – никакой трехмерной графики, идет полоса загрузки локации, серверы старые, с нагрузкой не справляются, поэтому все так медленно. Я поворачивал голову в разные стороны, но полоса все время была перед глазами. Блин, куда же это я попал?

Глава 12. Возвращение

Полоса загрузки дошла до ста процентов, и черная пелена растворилась. Ну, и куда это меня занесло? Куда-то исчезли фреймы группы и Королевы – такое ощущение, что их у меня начисто стерли. Ладно, разберусь с этим позже. Я огляделся. Ни Долмы, ни Прика, ни горы или мерцающей пелены входа/выхода в Подземелье в обозримом пространстве не наблюдалось. Ровная поверхность, на которой я стоял, состояла из однородного серого вещества и была гладкой на ощупь. Как будто вся поверхность состояла из серого обработанного мрамора. Без стыков. Странно, кому понадобилось обрабатывать такой огромный кусок камня? Больше ничего рассмотреть не представлялось возможным, так как очень сильно не хватало света. Если бы меня попросили описать уровень освещенности, я бы сказал, что сейчас самое время между безлунной ночью и туманным вечером. Такие ярко выраженные Сумерки. Видимость была не очень большой, однако прямо по курсу я заметил силуэты какого-то здания. Все равно терять было нечего, поэтому я медленно двинулся в сторону виднеющегося силуэта, постоянно ожидая какой-нибудь гадости. А жутко вот так бродить. Тишина, даже ветра нет. Один в сумерках. Сейчас только вампира не хватает для полной радости.

Резкий звук сирены оглушил меня на несколько секунд. После чего его сменил металлический женский голос:

– Обнаружено проникновение в техническую локацию. Производится определение капсулы игрока. Капсула игрока определена. Производится отключение капсулы игрока. Отключение произ…

Вспышка света озарила все вокруг, я непроизвольно закрыл глаза, а когда проморгался, то увидел перед собой открывающуюся крышку своей капсулы. Э-э-э. Не понял, меня что, уже выпускают?

Несколько секунд мне потребовалось на то, чтобы все-таки сообразить, что крышка капсулы действительно отъехала в сторону, наполовину открыв проход, и почему-то заблокировалась. В образовавшуюся дыру я и смог бы пролезть, если бы не одно "но" – буквально в десяти сантиметрах от капсулы был потолок. Начался процесс моего отключения от капсулы – от меня начали отсоединяться провода, трубки, различные устройства. Все-таки у капсул длительного погружения есть свои недостатки, пока из них вылезешь или влезешь, пройдет

довольно много времени. Среди большинства обычных игроков были распространены другие капсулы – средней длительности погружения, до 24 часов. Анализируя состояние игрока, капсула предупреждала, когда нужно сделать перерыв для профилактики, и у игрока было пятнадцать минут, чтобы достичь безопасного места перед отключением. Еще были и обычные виртуальные шлемы, но кто ими пользовался, я не знаю – полного погружения они не обеспечивали. Когда маска, закрывавшая мне лицо, отъехала в строну, я смог поднять голову и просунуть ее в щель. Граф Дракула, блин.

Место, где я находился, очень сильно напоминало склеп: примерно метр на метр и длиной метра три. Стена со стороны ног была заложена наглухо, поэтому, с трудом повернув голову, я посмотрел в другую сторону. Теперь все понятно. Вот, оказывается, где держат всех заключенных… Огромный стеллаж, разделенный на ячейки, возвышался от пола и до потолка. 50 ярусов, по длине я смог досчитать только до 67 ячеек, затем обзор заканчивался. С ума сойти. Действительно, экономия пространства, времени и денег на содержание заключенных. В голову пришел еще один образ – Нео из фильма "Матрица", когда съедает какую-то таблетку, тоже вот так просыпается в реальности. Тоже весь в проводах, как и я, у меня только штыря в голове не хватает для полной достоверности, и действовать своим телом я могу нормально, в отличие от него. Получается, если судить по логике фильма, сейчас меня смоет в канализацию, где подберут Морфиус с Тринити? Бред какой-то.

Ничего не оставалось, как улечься обратно в капсулу и ждать. Кричать в пустом ангаре для заключенных? Смысл, если здесь наверняка все автоматизировано. А вот то, что одна из капсул открылась, скорее всего, уже высветилось, где надо, и толпы народа забегали, как муравьи, решая, что делать. Правильно, нечего отдыхать. Незаметно для себя я уснул, поэтому первые секунды, когда мою капсулу начало трясти, я пропустил. "А спать-то, оказывается, в открытой капсуле не так уж и удобно", – подумал я про себя, шатаясь затекшим телом по капсуле. Системы обеспечения жизнедеятельности отключились, мышечного массажа не было, ложе неудобное. Верните меня обратно в Барлиону! Не нравится мне в реальности! Протирая заспанные глаза, я почувствовал, что что-то было неправильно. Чего-то не хватает. Брови! У меня не было бровей! Дотянувшись до головы, я убедился, что волос на ней тоже не было. Смотреть в других местах не стал, полагая, что вообще на всем моем теле больше нет волос. Блин. А это на все время или только на срок заключения? Как-то не хочется мне остаток жизни ходить в

парике. Наконец тряска завершилась, и для себя я отметил, что уже нахожусь не в склепе, а куда-то, судя по двигающемуся потолку, перемещаюсь. "Могли бы и крышку закрыть, – подумал я, – вдруг вывалюсь? " Через пару минут мое перемещение закончилось, опять началась небольшая тряска, после чего все затихло. Скорее всего, капсулу поставили на землю.

– Заключенный, – раздался крик, – сейчас будет открыта крышка. Не делать никаких резких движений. Как только выходите из капсулы, руки за голову и лицом в пол. В случае неповиновения открываем огонь на поражение! Все понятно? Не слышу ответа!

Добро пожаловать в реальный мир, детка.

– Да, я все понял! Как только выхожу из капсулы, ложусь на пол, складываю руки за голову! С моей стороны проблем не будет, не вздумайте стрелять, – кто их знает, может, я поскользнусь неудачно, как меня нашпигуют чем-нибудь лишним и вредным для организма.

– Внимание! Снимаем крышку, – раздался визг дрели, мат, снова дрель, и через минуту крышка с громким звоном упала на пол.

– Я выхожу! – закричал я и осторожно приподнялся. Три техника в белых халатах, один охранник с пистолетом, направленным на меня, тонна какой-то непонятной техники. Хорошо хоть женщин нет.

– Выходи, руки за голову и лицом в пол! Живо! – выкрикнул охранник, одной рукой вытирая пот на лице. А он-то боится! Реально боится, такой и стрельнуть может от страха. Осторожно выйдя из капсулы, я облокотился о ее стенку, борясь с головокружением. Ничего себе! Это что, от смены положения такое происходит? Чуть сознание не потерял, так в глазах потемнело. А еще говорят, капсулы обеспечивают то, обеспечивают се, безопасны полностью. А тут три месяца полежал, так сразу головокружение. Что же будет через восемь лет? Когда в голове прояснилось, я аккуратно опустился на колени, а затем лег лицом на пол. Блин, он холодный!

– Пашка, бери наручники и надевай на него. А я тебя прикрывать буду, – послышался приглушенный шепот охранника. – Проклятая автоматика, не могла подождать, пока полиция подъедет. Обещали быть через тридцать минут. Так что нам тут самим отдуваться. А ну как буйный? Почему такая хрень в мою смену произошла, а?

– Слышь, ты, – это уже, наверно, ко мне, – руки за спину заведи!

За спину, так за спину. Я спорить не буду. Послышался

щелчок закрывающихся наручников и сразу же облегченный вздох всей четверки. Все, справились. Злостного преступника поймали, наручники надели, теперь можно и чай пить идти.

– Можешь сесть, только не вздумай делать глупости.

О, есть все-таки отзывчивые люди в наше время. Я перекатился на бок и сел, прислонившись спиной к капсуле. Судя по всему, я находился в лаборатории, в которую попадают заключенные после окончания срока заключения.

Вот так мы и провели пару минут: я сидел и смотрел на техников с охранником, который не сводил с меня свой пистолет. А вся толпа молча уставилась на меня, боясь шелохнуться. Хотя нет, один из техников что-то увлеченно читал в наладонном коммуникаторе.

– У вас тут пол холодный, сейчас заболею, умру, так вам спасибо не скажут, – решил я развеять возникшую тишину. – Если можно, принесите какое-нибудь одеяло, пожалуйста. Хоть укроюсь.

– Ага, может тебе еще и кофе принести? – грубо бросил охранник, но его локтем толкнул один их техников.

– Петрович, парень дело говорит. Сидеть голой жопой на полу не очень приятно, – оторвался от наладонника техник.

– Вставай, – обратился он уже ко мне. – Я тут мельком посмотрел твой файл, убийца коллекторов. Вроде нормальный, сам явился с повинной. Ты вообще как себя чувствуешь?

– Замерз, рукам неудобно, пусть я и чистый, но просто мечтаю о теплом душе. Вы не представляете себе, что такое три месяца жить на пыльном руднике, – честно ответил я.

– Так это тот самый? – удивился охранник, опустив пистолет. – То-то мне его лицо знакомым показалось. Его же пару месяцев назад по всем каналам показывали. Ох, и натворил ты дел, парень. Мой знакомый работает в службе эксплуатации зданий, так говорит, ремонтировать пришлось столько, что чиновники за голову хватались, не зная, откуда деньги брать.

– Да знаю я. На меня весь этот долг и повесили. Ни много, ни мало – сто миллионов игровых золотых нужно внести. Либо сидеть все восемь лет.

Охранник и техники даже присвистнули, представив себе такую цифру. Согласен, по финансам влетел я неплохо. Помолчали.

– Что думаешь делать, Сергеич? – спросил охранник старшего техника.

– А что тут думать? Если мы наручники снимем, глупостей не натворишь? В душе с наручниками неудобно.

– Оно мне надо, глупости творить? Мне сидеть еще семь с

лишним лет. Добавки мне не нужно, – заверил я его.

– Повернись, – сказал Сергеич, после чего расстегнул мне наручники. Петрович непроизвольно опять направил на меня пистолет, но через пару десятков секунд успокоился и вовсе засунул его в кобуру.

– Душ прямо, мыло и все принадлежности там есть. Все одноразовое. Давай быстро. Одна нога там, другая здесь.

Никогда не думал, что душ может дарить такое удовольствие. Я стоял под водой и наслаждался каждым мгновением, каждой капелькой, пока в кабинку не начали стучать и требовать, чтобы я выходил. Переодевшись в белье, предложенное мне аппаратом, я вышел в общую комнату и уселся на диван, завернувшись в лежащий на нем плед. Теперь можете отправлять меня куда угодно, я готов.

– Ты чего вылез из игры-то? – спросил меня Сергеич, расположившись на стуле.

– Откуда я знаю? На руднике, где работал, оказалось Подземелье с порталом. Я в портал нырнул и оказался в какой-то технической локации. Потом вспышка света, и я тут. Все.

– Так это твоих рук дело? Переполошил ты наших админов, переполошил. По внутренней сети такая ругань пошла, ищут, кто оставил вход в техническую локацию, – некоторое время Сергеич молчал, после чего продолжил, – а вообще ты молодец. Заработать Уважение за три месяца не каждому удается, всего пару человек таких было на моей памяти. Да и Подземелье, что прошли без подсказок, внесло вашу пятерку в историю Барлионы. Все топ-гильдии на уши встали – заключенные попали в Зал Славы первопроходцев. На форумах пишут, что несколько кланов объявили на вас охоту – мол, вы в любом случае будете в клане: либо в его составе, либо в черном списке.

– Как пятерых? Четверо же было, – удивленно спросил я.

– Ну да. Проходило Подземелье четверо, а достижение получили пятеро. Это тоже в достижении написано. Сам уж думай, как у вас так получилось.

Корачун! Я же его не удалял из группы! Он так все время и висел во фреймах. Получается, Корачун тоже получил достижение и повышенный интерес от ведущих игроков этого мира? Здорово мы его подставили, да и сами неслабо влетели. Таким игрокам, как тот же Хелфаер из Феникса, отказывать очень нехорошо. Вот предложит он вступить в клан, чтобы в гонке первопроходцев и это Подземелье в свою копилку добавить, и если мы откажемся, то он огорчится. Быть в черном списке топ-гильдий – не очень приятное занятие, убивать будут при первом удобном случае, ничего купить у них, даже на аукционе, нельзя. Наверняка еще

что-то есть нехорошее, о чем я не знаю, все в гайдах прописано. Стоп! А откуда Сергеич знает, что я и Махан в игре, это одно и то же лицо? Это же подсудное дело, вытаскивать такую информацию!

– Сергеич, а откуда у тебя информация, что это я прошел Подземелье? Что у меня Уважение за три месяца?

– Неужели у самого мозгов не хватает, чтобы догадаться? Ты же сказал, что был в Подземелье. Подземелье из всех рудников есть только на Долме. Это первое. Второе – на Долму отправляют только тех, кто скоро получит Уважение, это как проверка на готовность работать в команде. Причем отправляют туда заключенных сразу со всех параллельных рудников.

– Кстати, а что это за параллельные рудники? – спросил я Сергеича. – Да, встретился я на Долме с парочкой, что были с параллельного Прика. Но почему?

– Да потому что невыгодно на одном руднике держать более 250 заключенных. Контроль ослабевает. А плодить рудники – тоже не выход. Зачем лишнее пространство занимать? Вот и ввели параллельные – куда-то же вас сажать надо. Общий начальник, общий сборщик нормы, а все остальное строго индивидуальное. Так проще.

– Хорошо, но это еще не объясняет, как ты сопоставил меня и Шамана.

– А, ну да. Самое главное. Сам подумай, как звучит: игрок Махан, вошедший в Зал Славы, и заключенный Василий Махан, побывавший в Подземелье. Неужели ты думаешь, сложно догадаться, что он – это ты?

Вот я дятел! Зря только хорошего человека в чем-то подозревать начал.

– Прости, как-то я не подумал. Ты про подсказки упоминал, скажи, а можно мне как-нибудь получить к ним доступ, а? Я же уже вышел с рудника, теперь буду жить в большом мире, а без гайдов в нем, как без рук.

– Ты бы еще доступ к форуму попросил, – усмехнулся Сергеич. – Из всей документации, заключенным предоставлен доступ только к законодательным актам. Хотя…

Я с замиранием сердца ждал решения. Если Сергеич поможет мне, то игра станет легче сразу на порядок.

– Если тебе привезут новую модель капсулы, то по умолчанию в ней прописан доступ к гайдам и внутриигровому форуму. Только заключенным ставят на него заглушку. Причем не программную, а просто небольшой штырек в корпусе капсулы… Он и выпасть может при транспортировке… – глядя в никуда, сказал Сергеич, потом встрепенулся и продолжил, – кстати,

спасибо тебе, что помог мне внука понянчить!

Я недоуменно уставился на Сергеича. О чем это он?

– Когда ты озеро запоганил, дети вспомнили, что у них старик за городом живет. Вмиг приехали, хотя до этого три года допроситься не мог, чтобы внука привезли на травке побегать. Высокотехнологичным его делают, даже, прости господи, в туалет с наладонником ходит. В четыре-то года! Ему же в кубики да солдатики играть надо, а он мне про обработку изображений рассказывает. Совсем ребенка портят! Ой, ладно, засиделся я тут с тобой, тебе же отдыхать надо, – сказал Сергеич, поднимаясь со стула. Я уютней завернулся в плед, закрыл глаза и неожиданно для себя мгновенно погрузился в сон.

– Где он? – разбудил меня чей-то встревоженный голос.

– Спит, где ему еще быть? Он же пробыл в капсуле три месяца, вот и отсыпается за все время, – ответил ему голос Сергеича.

– В смысле, отсыпается?

– А, вы же не знаете. Сон в игре не обеспечивает нужного психологического расслабления, поэтому заключенных раз в три месяца отключают и обеспечивают им обычный сон. Десяти часов сна как раз хватает на следующие три месяца. Что касается самого содержанта, то для него в игре внезапно наступает завтра.

– А с этим тогда что?

– Вот это уже не наша проблема. По какой-то причине его капсула отключилась от игры, а автоматика перетащила его в центр реабилитации. Еще и крышку в процессе транспортировки сломали, блин, так что ждем новую капсулу и техника-настройщика. Потом засунем заключенного обратно и…

Больше я не слышал. Глаза закрылись, и я вновь очутился в царстве Морфея.

– Вставай, – меня вновь вернули в реальность.

Несколько мгновений я боролся с собой, чтобы открыть глаза. Как же хорошо просто поспать, никуда не спеша, не думая, что нужно делать дневную норму. Красотища! Сонными глазами я осмотрел помещение, после чего смог сфокусироваться на стоящих рядом со мной людях. Ба, одного из них я знаю! Это тот самый техник, что помещал меня в капсулу. Он еще тогда прикалывался, что мол "втекай". Сейчас я мог более тщательно его рассмотреть – несмотря на обычное лицо, которое можно встретить где угодно, вид техника вызывал улыбку.

Прежде всего – под распахнутым халатом виднелся свитер. Если за три месяца моего заключения в моде ничего не изменилось, то этот свитер стоил безумные деньги и был очень

популярен среди продвинутой молодежи. Его можно было носить от минус сорока до плюс тридцати, внутренняя система контроля температуры обеспечивала комфорт в этом диапазоне. Свитер мог менять цвета и текстуру по желанию владельца, даже на ощупь он мог быть разным, от гладкого до пушистого. Кроме свитера, на Петре, как гласило имя на электронном пропуске, были надеты классические брюки. Брюки были тщательнейшим образом отглажены, со стрелками и заправлены в старые, грязные, потрепанные армейские башмаки. Если каждая по себе вещь и выглядела нормально, то вместе они создавали незабываемый образ. Зная современных техников, вечно бородатых, в затасканных свитерах, рабочих штанах и таких вот ботинках, я испытывал ощущение, что Петр сделал над собой неимоверное усилие и приоделся. Сверху. А до нижней части туловища просто не дошел, или забыл в процессе. О том, что он к чему-то готовился, говорила довольно неплохая прическа, которую ему сделали в салоне несколько дней назад. Почему несколько дней? Потому что двух-трехдневная щетина завершала полный образ техника, собравшегося на какое-нибудь свидание.

При всей комичности образа можно было догадаться, что у Петра случилось что-то неприятное. Отрешенный взгляд, застывшее выражение лица, а когда он выходил из комнаты, то пересчитал своим телом практически все доступные углы. Мне даже стало интересно, что с ним такое случилось.

В окружении полицейских я вошел в комнату, в которой техники уже готовили для меня капсулу. Вот и наступил конец моей внезапной одиссее на свободе. Полицейские разместились на стульях возле входа, я же направился к капсуле.

– А, ты уже здесь, – рассеяно спросил Петр, когда я встал рядом и негромко кашлянул, – Раздевай капсулу и влезай в одежду.

Похоже, у парня действительно что-то случилось. Как его в таком состоянии на работу отправили? Если я не ошибаюсь, каждое утро весь технический персонал проходит экспресс обследование, по результатам которого выдается разрешение на работу. Зомбиков, которые всю ночь играли, а на утро приходят на работу отсыпаться, в корпорации не держат. К тому же, в таком состоянии он мне сейчас так капсулу настроит, что я окажусь в теле какого-нибудь гоблина. Я вопросительно посмотрел на его напарника.

– Не обращай внимания, – понял он мой немой вопрос. – Просто у нашего Петруччо горе. Его девушка бросила около часа назад. Как раз перед тем, как мы сюда поехали. Да, Петруччо? Бросить тебе ключ? И брось мне, пожалуйста, вон ту штуку.

Понятно. Если у одного горе, то второй над этим зубоскалит. Напарничек, блин.

– Петр, а у тебя все нормально? Как-то выглядишь ты не очень. Еще настроишь гадость всякую, так я восемь лет мучиться буду.

– Да. Нет. Все хорошо. Да. Все нормально, – как-то растерянно ответил он, после чего негромко выругался, сбросил настройки и приступил к ним заново.

– Петр! Да на тебе же лица нет, ты мне это брось с настройками баловаться!

– Брось… Брось! Бросить!!! Да достали уже все! – вскричал Петр. – Не бросаю я людей, это меня они бросают! Я три месяца встречался с девушкой, думал, нравлюсь ей, думал, ее интересует моя работа, раз она о ней все время расспрашивала. Когда рассказал, что буду засовывать в капсулу самого "Убийцу коллекторов", она и вовсе попросила меня сделать тебе подарок – дать возможность выбрать себе имя. И что? Сегодня, когда меня сюда сорвали, я посмотрел данные по заключенному, позвонил ей, хотел обрадовать, что заключенный, которому она подарила имя, выходит в игровой мир. Думал, порадую ее… Когда она новость про тебя узнала, то сказала, что между нами все кончено. За что? Что я сделал не так? Вот ты мне можешь объяснить?

Я удивленно посмотрел на техника, удобнее устраиваясь в капсуле. Выходит, возможность выбора имени это не личное желание техника, а воля какой-то взбалмошной девушки? Взбалмошной?

– А как ее звали-то? – решил поддержать я разговор.

Но Петр молча развернулся и отошел от капсулы. Н-да, досталось парню хорошо. По себе знаю, когда бросают – даже жить не хочется. А тут еще такой напарник.

– Марина, – ответил за него напарник. – Лично у меня такое чувство, что она его бросила из-за тебя. Конечно не мое дело, но я Петруччо уже час пытаюсь в нормальное состояние вернуть. Он даже под машину думал броситься, когда разговор с ней закончил. Щас вернемся, к психологу его отведу, все-таки напарник, уже несколько лет вместе работаем. Но, действительно, очень большое подозрение, что без тебя тут не обошлось. И имя она попросила дать тебе возможность самому выбрать, и ушла от Пети сразу, как про тебя узнала. Ничего не хочешь сказать?

Чтоб тебя. Неужели это та самая?

– А у тебя случайно нет с собой ее снимка? Знаю я одну Марину, очень по поведению на эту похожа. Тоже меня кинула, как раз перед заключением.

Техник повернул экран коммуникатора, с которого на меня

смотрели Петр в обнимку с довольно привлекательной девушкой. Той самой, из-за спора с которой я попал в Барлиону на восемь лет.

– Нет, не та, – нейтрально ответил я, стараясь ни чем не выдать охватившее меня волнение. – Хорошенькая. Может, скажешь Петру, чтобы он за нее боролся? Вдруг у нее случилось что, настроения не было, встала не с той ноги. Кто их, женщин, знает.

– Да я так и думаю сделать. На обратном пути начну опять ему мозги промывать, чтобы в себя вернуть. Уже хорошо, что он кричать начал, обиделся, значит, постепенно в норму возвращается! Ладно, удачи тебе, парень, – сказал напарник Петра, закрепил последний шланг и закрыл крышку. Вспышка света, и я вернулся в Барлиону.

Открыв глаза, я обнаружил себя в какой-то комнате. Быстренько глянул на характеристики, в мешок – персонаж мой, ничего не пропало. С замиранием сердца я вошел в настройки и вызвал форум. Раньше он был недоступен, а сейчас…

Добро пожаловать на внутриигровой форум игры Барлиона. Просим вас ознакомиться с правилами…

Спасибо тебе, Сергеич! Огромное человеческое спасибо!

В комнате располагался небольшой стол и два кресла. "Наверняка одно мое", – подумал я, удобно в нем расположившись. Если я правильно помню последовательность действий, сейчас со мной должна встретиться комиссия по досрочному освобождению с рудника, поговорить, наставить на путь истинный и назначить место моего поселения. Так, пока никого нет, можно немного подумать. Получается, что Марина меня ищет? А зачем я ей нужен? Вернуть долг за проигрыш спора и стать моей девушкой на месяц? О да, в виртуальности мне это крайне "необходимо". В Барлионе было строгое ограничение на невозможность физических сексуальных контактов между игроками. Даже оголиться полностью нельзя было, набедренные повязки, в дополнении с повязкой на груди у женщин, не снимались никогда. Единственным исключением из этого правила были специальные Дома свиданий, размещенные в каждом крупном городе. Местные бордели. В них игрок мог делать все, что его извращенной душе угодно – работали в таких домах только имитаторы. Но, если два игрока по собственной воле заходили в такой вот дом, они имели возможность контактировать друг с другом. Признаться, я сам несколько раз бывал в таком заведении, особенно в начале игры. Эльфийки,

гномы, воргенши, орчанки… Экзотика! По официальной статистике, бордели в Барлионе находились на втором месте по популярности, уступая только Подземельям. Наверное, статистика не уточняет, что оценка производилась между одним Домом свиданий и всеми Подземельями региона.

И как всегда есть свое "но". Я же понятия не имею, за кого играет Марина. Может, она относится к хардкордным игрокам и выбрала себе специфические расы – кобольд, змеелюд, гоблин или еще что похлеще. В Барлионе можно было не просто играть, но и доказывать, что ты хороший игрок. Для этого были введены уникальные расы – с убийственными расовыми бонусами, с агрессивными мобами в начальных локациях, с отрицательной репутацией практически у всех фракций. Докажи, что сможешь играть за такого. Даже старый персонаж не удалялся, а просто блокировался, когда игрок принимал решение испытать свою силу. В случае, если попытка оказывалась неудачной, игрок получал своего предыдущего персонажа назад. Вдруг, и Марина – кобольд? Ходить с таким в бордель как-то… Я не решусь. Хотя встретиться и поговорить по душам хотелось бы: не люблю девушек, которые способны добиваться своих целей, торгуя телом. За что она так с Петром поступила? Парень вроде нормальный. Встретимся, все ей выскажу.

От дальнейших размышлений меня отвлек возникший в комнате портал, из которого вышел энергичный молодой человек, лет двадцати, весь такой правильный, в костюме, с галстуком, с аккуратной прической.

– Добрый день, Василий, позвольте представиться, меня зовут Алексей, я являюсь младшим помощником секретаря комиссии по досрочному освобождению, и нахожусь здесь для того, чтобы зачитать вам результаты заседания комиссии по вашему освобождению, – затараторил он. – Итак, согласно статье 78, раздела 24 Кодекса правонарушений вы имеете право на переселение в общий игровой мир. Так как вы находитесь в заключение менее полугода, вам случайным образом будет выбрано место поселения. Для определения места своего поселения вам надлежит вернуться на рудник, где и будет произведено распределение. Инцидент с вашим пребыванием в реальном мире рассмотрен, принято решение, что вы вели себя правильно, поэтому никакие санкции к вам применяться не будут. Отвечая на ваш незаданный вопрос, сообщу, что попали вы в техническую локацию случайно, этого не должно было быть, портал уже убрали. На время пребывания в общем игровом мире вам закрыт доступ ко всем игровым заведениям, таким как казино, скачки, прочие официальные азартные игры.

Пользоваться аукционом вы можете только в Анхурсе, но не более часа в день, тратьте это время с умом. Посещение Домов свиданий разрешено, но тоже есть незначительные ограничения: не более 24 часов в неделю. Напоминаю, что Вы не можете наносить вред другому игроку, пока на Вас находится повязка, но если игрок напал на вас, то на него это ограничение не действует. Собственно, у меня все. Вопросы, пожелания? Нет, ну и замечательно. Вот ваш портал, счастливой игры, – рядом с его порталом появился еще один, ведущий, как я понял, на Прику.

Алексей убедился, что мой портал стабилен, после чего уверенной походкой скрылся в своем, оставив меня одного. Что это было? Прибежал какой-то мальчик, которого отвлекли от какой-нибудь игры, быстренько зачитал мне решение комиссии и убежал играться дальше. А поговорить? А наставить на путь истинный? Отличная у нас система правосудия! Он все же заставил меня улыбнуться: не более 24 часов в неделю в Доме свиданий. Высокую планку поставили мне наши законники. Даже не знаю, справлюсь ли.

Мне ничего не оставалось делать, как прыгать в портал. Значит, сейчас вернусь на Прику, и орк определит мне место поселения? В принципе, хорошо. Смогу нормально попрощаться со всеми, с кем сидел. Передам Сакасу дела, пусть теперь он будет главным в нашей "банде" промышленников. "Нельзя оставлять за собой незавершенных дел", – подумал я, возвращаясь на Прику.

Вступив на рудник, я смог рассмотреть его во всей красе. И оно того стоило – если после Дружелюбия перестало палить солнце и исчезла пыль, то сейчас рудник наполнился красками. Голубое небо, зеленая трава в общей части рудника, даже цветочные клумбы были. Это таким видит его орк и Райн? Или у них вкачено Превознесение, до которого еще 12 тысяч репутации и рудник им видится курортом?

– Махан? А ты что тут делаешь? – услышал я удивленный возглас одного из стражников.

– Да вот скучно без вас стало, решил вернуться, – ответил я надсмотрщику и поразился тому, что тот не стал грубить в ответ, а предложил прогуляться до здания администрации, чтобы я решил все вопросы с орком.

Начальник незыблемой статуей сидел за своим столом.

– Шаман. Получивший Уважение не благодаря, а вопреки, – сказал орк. У меня в очередной раз побежали мурашки по всему телу. Как же мне не хватало этого спокойного, низкого и уверенного в себе голоса. Я даже скучать по нему буду, когда выйду. – Назначение тебе места заключения будет произведено

вечером. Можешь быть свободным.

– Я хочу стать Шаманом. Где я могу этому научиться? – решил спросить я у орка. В Барлионе было реализовано правило, что про учителей специальностей или классов можно спрашивать у любого НПС. Если они знают, то ответят, если не знают, то подскажут, куда идти. А чем орк хуже какого-нибудь стражника в столице?

– Шаманом… А что ты знаешь про Шаманов?

Вопрос был таким неожиданным, что я даже растерялся.

– Шаманы? Во-первых, я Шаман. Мы можем вызывать Духов, с помощью которых лечим или наносим урон. Еще должны пройти инициацию, чтобы не снималась Жизнь за вызов. У нас есть Бубен и колотушка, мы поем песни и танцуем танцы. Вроде все.

– Несмотря на то, что ты Шаман, – начал орк после небольшой паузы, – ты понятия не имеешь, что это такое. Шаманы, это не пляски и песни. Все это пыль. Шаманы – это говорящие с Духами. Быть шаманом, это большая ответственность. Готов ли ты к ней?

Все, на что меня хватило – это согласно кивнуть и что-то невразумительно промычать. Я-то надеялся, что орк просто скажет мне, что учителя Шаманов я могу найти там-то, там-то. Но никак не рассчитывал, что орк начнет мне что-то рассказывать самостоятельно. Неужели это действует его Уважение? Полезная тогда штука.

– Если готов, то слушай. Есть шесть ступеней развития Шамана. Ты сейчас на низшей, – орк принялся расписывать каждую ступень, я же залез в гайд и начал читать. Хоть орк и говорит красиво, но когда читаешь, информация лучше запоминается. Во всяком случае, для меня. Итак, что у нас есть по уровням Шаманов:

0. Неинициированный Шаман (Агларат боо). Шаман нулевой ступени способен вызывать незначительных Духов молнии и лечения. Штраф за вызов Духов приношениями не уменьшается. Внешние атрибуты: нет. Переход на следующую ступень – Инициация в Шаманы (возможно, проходить инициацию 1 раз в месяц).

1. Начинающий Шаман (Ябаган боо). Первый уровень посвящения, Шаман может призывать младших Духов стихий. Шаман начинает поиски своего Тотема (Духа-хранителя). Для уменьшения штрафа за вызов на 50%, необходимо раз в неделю совершать следующее приношения Духам: молоко или чай. Внешние атрибуты: Шаманский Бубен. Переход на следующую ступень – получение Тотема.

2. Элементный Шаман (Хаялтын боо). Шаман с Тотемом.

Шаман второй ступени может свободно общаться с обычными Духами стихий. Для уменьшения штрафа за вызов на 50%, необходимо раз в неделю совершать следующее приношения Духам: хлеб. Внешние атрибуты: Шаманский плащ. Переход на следующую ступень – успешное прохождение испытания (возможно, проходить испытание 1 раз в 3 месяца).

3. Великий Шаман (Шэрээтэ боо). Третья ступень связана с укреплением сил, которые удалось обрести на предыдущем этапе. Шаман укрепляет свою связь с Духами и в состоянии общаться с Великими Духами стихий. Шаман более не нуждается в Бубне для вызова Духов. Для уменьшения штрафа за вызов на 50%, необходимо раз в неделю совершать следующее приношения Духам: Жареное мясо. Внешние атрибуты: Шаманский посох. Переход на следующую ступень – успешное прохождение испытания (возможно, проходить испытание 1 раз в год).

4. Верховный Шаман (Тэнгэриин боо). Шаман четвертой ступени может общаться с Верховными Духами Верхнего и Нижнего миров. Штраф за вызов Духов отсутствует. Внешние атрибуты: Шаманская шапка, украшенная оленьими рогами. Переход на следующую ступень – получение Превознесения с Верховными Духами Верхнего и Нижнего миров.

5. Предвестник (Табилгатай зарин боо). Шаман пятой ступени, полностью овладевший всеми шаманскими силами. Шаман получает способность перемещаться в любое место, парить в воздухе, общаться с любым существом в физическом или духовном облике по всей Барлионе. Штраф за вызов Духов отсутствует. Внешние атрибуты: отсутствуют.

Ничего не запомнил, но понял, что мне нужно срочно проходить инициацию.

– Для начала тебе необходимо пройти инициацию, – словно слыша мои мысли, сказал мой бывший начальник. – Идем, у нас не так много времени до твоего распределения, – в кабинете начальника возник портал. Я что, смогу стань настоящим Шаманом уже сейчас, а не через три месяца, когда выйду из поселения? Здорово!

Портал вывел меня в горы, прямо ко входу в темную пещеру. Рядом со мной появился орк, с изогнутым посохом в руках и одетый в странный плащ с перьями и шапку с рогами. Вот теперь я удивился по-настоящему. Начальник рудника Прика – Верховный Шаман! С ума сойти можно от такой новости. Спорю на все свое золото, что его Тотем – Дух Волка. Обязательно белого Волка. А почему он тогда сидит на руднике? Верховных Шаманов не так уж и много, даже среди НПС. Я мгновенно залез в гайд, чтобы посмотреть. Действительно, всего 3381 игрок достиг

этой ступени. По НПС информации не было, но я был уверен, что цифра сопоставима. Я сделал себе пометку, обязательно узнать, почему орк сидит на руднике. Просто так разработчики не могли его посадить на это место, с этим обязательно должна быть связана какая-то история. Орк, если говорить откровенно, мне нравился – очень колоритный образ получился, поэтому узнать про него чуть больше я не прочь.

– Кого ты привел, брат? – раздавшийся голос заставил меня подскочить на месте. Казалось, говорит сам ветер, голос доносился со всех сторон одновременно. Это что, какой-то Дух?

– Я привел Искателя. Он начал поиск себя и наш долг помочь ему в этом, – ответил орк.

– Готов ли он?

– Никто, кроме Духа леса не знает о том.

– Справится ли он?

– Никто, кроме Духа гор не ведает о том.

Орк продолжал ссылаться на разных Духов, я же стоял рядом и, наслаждаясь каждым мгновением, слушал. Вот это дизайнеры класса накрутили! Конечно, с пафосом, вроде: "брат", "знает только Дух", немного переборщили, но как же все это красиво и интересно! Отыгровка класса у Шаманов получилась на высшем уровне. Охотником не так было интересно проходить посвящение – нужно было найти мастера лучников, выполнить классовую цепочку заданий, после чего прийти и получить почетное звание Охотник. Правда, отличие между нами в том, что Охотником я проходил цепочку на пятом-десятом уровне, заодно прокачиваясь. С моим четырнадцатым проходить цепочку "убей 10 мобов с помощью закаленных стрел" как-то глупо. Но ради таких сцен можно всех 20 завалить, не вопрос. Я знаю, что многие игроки ругаются на ненужные вставки из истории мира, на отыгровки НПС своих ролей. Все это замедляет прокачку и увеличивает время игры, но каждый хочет стать великим, поэтому на такие мелочи стараются не обращаться внимания. А мне-то ближайшие семь с половиной лет спешить некуда, можно потратить лишние полчаса и насладиться красивым зрелищем.

Орк поднял руки и начал что-то нашептывать. В его руках начал расти воздушный вихрь, который через минуту стабилизировался, превратившись в двухметровый смерч. Я смог подумать только о том, что Шаман не такой и слабый класс, если может творить такие вещи, как услышал голос орка:

– Склони голову, младший брат. Ты видишь Великого Духа воздуха, что пришел засвидетельствовать твою инициацию.

Опустившись на одно колено, я преклонил голову. Словам орка я решил доверять полностью. Скажет преклонить голову –

преклоню. Скажет прыгать на одной ноге – буду прыгать. Даже в пропасть брошусь, если скажет. Уверен, это будет проверка.

– Готов ли ты, Искатель? – в горах разнесся голос Духа. Если я раньше думал, что голос орка пробирает до костей, то очень сильно ошибался. От слов Духа все мое тело принялось дрожать, словно вошло в резонанс с окружающим миром.

– Д-да, г-готов, – смог выговорить я, уняв дрожь в зубах.

– Чтобы стать Начинающим Шаманом, тебе необходимо доказать, что дух твой стоек, что дух твой податлив, что дух твой крепок, что дух твой мягок. Тебе нужно войти в пещеру, где тебя ждет четыре испытания. Что делать в каждом из них, выбор должен сделать твой дух, позволь ему управлять тобой. Если хоть одно испытание провалится, тебе придется отложить инициацию на месяц. Возможность стать Предвестником дается каждому Шаману, но не все следуют этому пути. Только от тебя зависит, станешь ли ты настоящим Шаманом.

Получена классовая цепочка заданий: Путь Шамана.

Путь Шамана. Шаг 1. Пройдите лабиринт испытаний.

Всего пройдено 0 из 4 испытаний (следующая попытка через 30 дней).

– Войди в пещеру и доверься своему Духу. Он позволит тебе сделать правильный выбор, – сказал мне напутственное слово орк.

Я поднялся с колена и осторожно двинулся в темную пещеру. Неужели испытание нужно будет проходить в темноте? Но как только я перешел какую-то незримую границу, пещера озарилась светом, показались четыре прохода, а перед глазами высветилось сообщение:

Информация для игрока! Вы приступили к выполнению задания "Путь Шамана: Шаг 1". У вас есть две попытки на прохождение испытания, в случае неудачи следующее испытание возможно не ранее месяца. Если первая попытка закончится неудачно, нажмите красный камень у входа, после чего можете приступить ко второй попытке. Желаем приятной игры!

Я тихонько выругался сквозь зубы. Только испортили ощущение от такой красивой инсценировки – за две попытки даже полнейший дебил сможет пройти четыре испытания,

пользуясь гайдами и форумом. Кстати о птичках.

Я уселся на камни, вызвал форум и принялся изучать процесс инициации Шаманов. Все оказалось не просто легко, а даже элементарно: четыре комнаты, в каждой из которых разыграна своя ситуация. Нужно совершить определенные действия в зависимости от ситуации. Все. На форуме в подробностях было расписано, что да как нужно делать, поэтому я не думал, что возникнут какие-то сложности. Хотя и разработчиков можно понять – если делать инициацию в Шаманы сложным и тяжелым процессом, то никто за этот класс играть не будет. Проще бегать Охотником и Паладином. Поднявшись, я двинулся в коридор, помеченный как номер 1, который привел через несколько шагов к закрытой двери.

Как только я вошел в комнату, то почувствовал легкое головокружение. Ну, это нормально – она поворачивалась на 180 градусов. Чтобы из нее выйти, нужно было выбрать один их имеющихся путей. Так, что у нас тут? Комната была разделена перегородкой на две части. С одной стороны перегородки была яма, в которой виднелась голова олененка, а с другой – злобно рычал оскалившийся волк, лапа которого была зажата в капкане. Если верить форуму, то тут все просто – испытание на мягкость Духа, нужно вытащить олененка и можно смело выходить из комнаты. Сказано – сделано. Я осторожно вытащил попавшее в яму животное и вышел, вот и все испытание. При чем тут инициация в Шаманы?

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: пройдено 1 из 4 испытаний.

Коридор номер 2. Разворот комнаты и теперь уже один путь на выход.

Обычная пятиметровая яма, наполненная водой. Через яму был проложен мост, шириной 1 сантиметр. Да какой мост – обычный натянутый трос. Хорошо хоть не провисает под собственной тяжестью. Тут тоже все просто – испытание на податливость Духа. Пройти по тросу практически невозможно, задача Шамана смирить свой нрав и просто переплыть яму. Ничего сложного, но все рекомендуют проходить эту комнату последней. В противном случае оставшиеся испытания придется проходить мокрым. Ладно, не беда. Выходя из комнаты и истекая водой, я увидел очередное сообщение:

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: пройдено 2 из 4 испытаний.

Коридор номер 3. Опять один путь на выход.

Десять каменных человеческих статуй, держащих в руках дубины, преграждали мне путь. Проверка прочности Духа. Нужно пройти между статуями, чувствуя на себе их удары. Очень актуальное испытание для свободных игроков, у которых включены фильтры ощущений. Это мне придется терпеть все это дело на своей шкуре. Блин, когда прочитал, сразу невзлюбил это испытание. Не продумано оно для заключенных. Стиснув зубы, я смог дойти до конца комнаты. Больно, блин. Крысы и те меньше кусали. Даже Устойчивость поднял на 10%, пока статуи пересчитывали мне ребра. Нанося удар, каждая статуя рассыпалась в пыль, которая оседала на мне слой за слоем. Мокрый, пыльный – я напоминал собой чучело, но возникшее сообщение показало мне, что все было не напрасно:

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: пройдено 3 из 4 испытаний.

Осталось только показать стойкость Духа. Коридор номер 4 вывел меня в комнату, посреди которой была насыпана куча из крупного риса и гороха. Радовало только одно – ведро воды, стоящее рядом с кучей, позволило мне смыть пыль с рук и лица. Действительно, испытание с водой нужно проходить последним – хоть чистым выйдешь. Все, что нужно сделать на четвертом испытании – это за час с момента входа в комнату разделить общую кучу на две части: с горохом и с рисом. Проверка на стойкость, на нервы. Усевшись на корточки, я принялся за работу. В этом испытании я мог дать фору любому игроку с воли – их бы на рудник, да заставить день киркой помахать. Они бы узнали, что такое стойкость духа. Сыпавшаяся с меня пыль прилипала к рису, но я решил не обращать на это внимание. Нужно работать, а не думать о всяких глупостях.

Мне потребовалось сорок минут, чтобы полностью разделаться с последним заданием. Н-да, как-то процесс инициации в Шаманы меня не порадовал – все испытания сделаны для нубов (английский Noob: начинающий игрок). Выходя из комнаты, я увидел вполне ожидаемое сообщение:

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: пройдено 4 из 4 испытаний

Задание выполнено. Обратитесь к учителю Шаманов.

Направившись к входу, я заметил тот самый красный камень, что упоминался в первом оповещении от системы. Если на него нажать, то мне придется пройти испытания заново. Я уже практически вышел из пещеры, когда вспомнил напутственные слова орка: "Доверься своему Духу. Он позволит тебе сделать правильный выбор". Я остановился. Сейчас я доверился, по сути, только мозгу и форуму, но никак не собственным ощущениям. Хотел ли я пройти все так, как было написано? На самом деле нет, выполняя задания, я ощущал какую-то неправильность. Я вновь сел и принялся шерстить форум, в поисках хоть малейшей подсказки, что было сделано неправильно. Да, задание было выполнено, но меня не оставляло ощущение, что я сделал все абсолютно неверно и если прямо сейчас выйду к орку, то увижу в его глазах разочарование. Около часа мне потребовалось на то, чтобы все перечитать, но так и не смог погасить свои сомнения. Единственное сообщение, которое выбивалось из общего ряда, было от Шаманки со смешным ником Шилопопая: "Шаманы! На этом испытании забудьте о том, что у вас есть мозг. Думают маги! Мы должны чувствовать, в этом наша сила!"

Я несколько минут сидел, уставившись в никуда, и ни одна мысль не посещала мою раскалившуюся от напряжения голову. Покачав головой, я встал, подошел к красному камню и с какой-то непонятной злобой на него надавил. Пошли вы все, со своими советами!

Информация для игрока! Вы использовали камень обнуления задания. Внимание! У Вас осталась всего одна попытка на прохождение испытаний задания "Путь Шамана: Шаг 1".

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: пройдено 0 из 4 испытаний.

Собравшись, я пошел по направлению к коридору номер 1. Что-то мне подсказывало, что проходить испытания нужно в строгой последовательности, иначе опять ничего не получится. Вернее, получится, но не то, что мне нужно.

Разворот комнаты, и я опять стою между олененком и волком. На форумах четко написано, что если освободить волка, то он съедает олененка и после выхода из комнаты не получаешь зачет испытания. Да и освобождают волка интересным способом: возле входа лежит палка, если ею его ударить, то на минуту волк теряет сознание, после чего быстро его освобождаешь и выходишь из комнаты. Главное успеть до того, как волк очнется, в противном случае он мгновенно загрызает неудачника.

Я еще раз посмотрел на олененка. Ну, сидит себе в яме, и сидит. Не орет, не верещит, не делает диких испуганных глаз. Может, у него там гнездо? Живет он в яме, а я его оттуда вытаскивать собираюсь. Другое дело волк. С прижатой капканом лапой жить не очень удобно. То, что скалится, понятно – для него я сейчас олицетворение всех его мук. Подойду – будет пытаться загрызть. И главное, свойства недоступны, чтобы хоть уровень оценить – сразу загрызет, или будет время откатиться в сторону? Я закрыл глаза и прислушался к себе. Что же делать? Мне ужасно не хотелось идти к олененку, и было безумно жаль волка, я стремился всей душой его освободить. Душой? Может, это и есть тот самый дух, который нужно слушать? Я пошел по направлению к серому волку.

У олененка есть шанс выжить в схватке с волком, если она состоится, у волка нет шансов выжить, если останется в капкане. Выбор очевиден, теперь нужно понять, как его вытаскивать. Скаля зубы и издавая приглушенный рык, волк прижал к голове свои остроконечные уши, взъерошил на загривке шерсть, припал на задние лапы, и всем своим видом показывал, что, как только я пересеку незримую черту, он на меня бросится. Ему было глубоко наплевать, что его передняя лапа зажата, он собирался бороться за свою жизнь до самого конца. Настоящий боец, я даже проникся к нему уважением – на его месте многие бы уже сломались. Присмотревшись, я увидел на массивной морде нечеловеческую злобу. Ух ты, волки могут выражать эмоции? Не знал. Или это такие примочки дизайнеров для придания антуража?

Отложив этот вопрос на потом, и стараясь не обращать внимания на волка, который собрался меня загрызать, я присел у самого края безопасной области и начал рассматривать капкан. Н-да. Каким же извращенцем надо быть, чтобы придумать такую штуку? Лапа волка была зажата сразу в пяти местах – каждый палец отдельно плюс один общий зажим на лапу. Хорошо хоть никаких зубьев или пружин – просто зажимные пластины с защелками. Все, что нужно сделать для освобождения волка – разогнуть пять зажимов, зафиксировать их, и поднять пластины. Но сразу стало понятно, что издали, палкой, или еще каким приспособлением, такой капкан не откроешь. Нужно лезть руками, подставив волку свою шею.

Посмотрев в налитые злобой глаза волка, я не придумал ничего умнее, чем сказать дикую и глупую фразу, которую прочитал в книге про Маугли: "Мы с тобой одной крови – ты и я!", после чего закрыл глаза, опустился на колени и полез освобождать волка. Вот интересно, если он меня сейчас загрызет, и я отправлюсь на перерождение, у меня сбросятся навыки и

параметры? Я вроде уже вышел из рудника, поэтому не должны. Дотянувшись до капкана, я принялся осторожно разгибать первый зажим, чувствуя над своей головой горячее дыхание волка. В груди перехватило дыхание, я весь напрягся, руки дрожали, но, не останавливаясь, продолжал освобождать жертву капкана. Теперь знаю, что выражение "сердце в пятки ушло" не просто красивая фраза, а вполне реальная физиологическая особенность организма. Моего точно. Прошло несколько секунд, но я был по-прежнему живой. Неужели сработало?

Зря я радовался, когда думал, что зубцов в капкане не было. Были. Когда я разжал защелку и поднял первую пластину с пальца волка, он как-то резко взвыл, после чего с глухим рычанием укусил меня на плечо. Резкая вспышка боли, я что-то выкрикнул, после чего сжался, ожидая, что волк сейчас бросится на меня и догрызет. Через несколько мгновений я открыл глаза и осмотрелся – волк нападать не спешил, он тихо рычал, периодически нервно размахивая хвостом. Фух, пронесло. Перевернув пластину, я обнаружил причину такого поведения – под ней находился огромный зазубренный штырь. Когда я поднимал пластину, то вырвал его, причинив волку неимоверную боль. Значит, он вот так со мной расплатился? Боль за боль?

Я перевел глаза на плечо, которое укусил волк. Мать моя женщина! Кровь! Я первый раз за все время игры в Барлиону, что Охотником, что Шаманом, вижу кровь у игрока! В игре было очень строго с ее отображением – ее не показывали никогда. Вернее, раньше не показывали, сейчас я прекрасно вижу, что с моего плеча тонкой струйкой течет красная жидкость. Убрав следующие пластины и освободив из зажима лапу волка, я поднялся и, слегка пошатываясь от внезапно навалившегося головокружения, двинулся по направлению к выходу. Волк кусал меня каждый раз, когда я убирал пластины с его пальцев. Оба плеча, получив по два укуса, очень сильно кровоточили, крови уже вытекло столько, что можно было насобирать целое ведро. Интересно, откуда ее во мне столько? Хотя, неважно. Волк уселся возле капкана и принялся вылизывать свою лапу. Лапу он залечит, закуска в виде олененка есть, а то, что я испытание не прошел, не так уж и важно. Главное, сделал то, что считал правильным. Окинув на прощание взглядом комнату с сидящим волком и торчащей головой олененка, я двинулся по направлению к увлекательному походу по тросу.

Во второй комнате тоже все было по-старому – трос и пятиметровая яма с водой. На форумах не было описано, как проходить по этому тросу, в основном хвастовство шло по поводу количества пройденных метров. Я невольно усмехнулся – и тут

длиной меряются. Раны от укусов волка постепенно закрывались, кровь продолжала появляться только маленькими каплями, поэтому я решил не обращать на нее внимания. Откинув все мысли и освободив разум, я двинулся по тросу. Я канатоходец. Я бабочка, изящно порхающая над свечей, не опаляя при этом себе крылья. Я… Я мокрый и злой Шаман, взбирающийся обратно, и остервенело продолжающий раз за разом падать с каната. От воды раны на плечах разошлись, и кровь вновь начала литься уверенной струйкой, окрашивая воды бассейна в красный цвет.

Вылезая из ямы, наверное, в сотый раз, я решил сделать паузу. То, что нужно проходить по канату, я чувствовал всеми фибрами своего тела, но у меня ничего не выходило. Слишком тонкий, слишком неудобный, расположенный прямо на поверхности воды канат никак мне не покорялся. Да и сама вода, которая была кристально прозрачная до начала испытания, сейчас представляла собой мечту вампира – судя по насыщенности красного цвета можно было решить, что вся вода превратилась в кровь. Я непроизвольно посмотрел на плечи – они все так же продолжали кровоточить. Странно. Я больше не испытывал головокружения, а если судить по количеству вытекшей из меня красной жидкости, парой ведер тут не обошлось. Если раны от времени затягиваются, то думаю, нужно сделать паузу и дать им возможность зажить. В воде раны намокают и раскрываются, плюс постоянное движение… Решено! Я уселся возле препятствия, закрыл глаза и попробовал расслабиться.

Проснулся я от того, что ударился затылком о пол. Ого, вот это расслабился, даже заснуть умудрился. Я посмотрел на плечи – наконец-то! Запекшаяся корка и больше никакой крови. Осторожно поднявшись, я вновь подошел к канату. Жуть какая! Кровь превратилась в корку не только у меня на плечах, но и в яме, образовав на поверхности воды шероховатую красную пленку, словно в каком-нибудь фильме ужасов. Меня передернуло, но вновь откинув все лишние мысли и сосредоточившись только на канате, я двинулся вперед. Первый шаг. Второй. Третий. Пятый. Складывалось ощущение, что идешь по водяному матрацу, упругому и надежному. Прочь мысли! Нужно двигаться.

Я дошел до противоположного края, ступил на твердую поверхность и оглянулся. Я сделал это! Корка крови образовала на поверхности воды упругую пленку, которая не позволила мне оступиться и упасть. Выходит, не зря меня волк кусал? Так и было все задумано? Тогда почему я не получил оповещения, что пройдено хоть одно испытание? Недоуменно пожав зажившими

плечами, я двинулся к выходу. Раз нет оповещения, то и дальше буду делать то, что считаю нужным, а не то, что написано в инструкциях. Все равно хуже не будет, – с такими мыслями я вошел в третью комнату, где меня встретили десять каменных статуй.

В первый раз я просто прошел мимо каждой статуи, которые разминались дубинками и посохами по моей спине. Достойно ли это Шамана? Думаю, нет. Шаман должен говорить с Духами, Шаман должен возносить своих предков. Я вдруг понял, что делал орк, когда рассматривал фигурки Воинов орков из Шахматного набора Кармадонта! Он воздавал им честь! Для него, как для Верховного Шамана, это были не просто фигурки, это было олицетворение его предков, своего рода Духи народа.

Я внимательно осмотрел ближайшую ко мне статую. Девушка, лет девятнадцати, если не меньше. То, что я принял вначале за дубинку, на самом деле было резным посохом. Простенькое пастушье платье, грубый плащ, большая сумка, повешенная через плечо. На постаменте, на котором стояла статуя, была скромная надпись: Ялининка Среброкрылая. Но именно эта надпись заставила меня опуститься на колено и склонить голову. В истории человеческой расы было не так много женщин, о которых даже орки отзывались с уважением. Если точнее, то была только одна – лекарь Ялининка. Великая, другое слова трудно подобрать, непревзойденная, спасшая не один десяток тысяч жизней. Когда она спасла от, казалось, неизлечимого яда Предводителя лесных эльфов, он подарил ей серебряные крылья, позволяющие по воздуху перемещаться по всей Барлионе. Двадцать лет серебряная молния носилась по миру, и там, где появлялась она, болезни исчезали. Когда Ялининка ушла на покой, по всей Барлионе был объявлен траур. Плакали все – люди, высокомерные эльфы, кровожадные орки, даже гоблины, которые считались вымершей расой, пришли возложить на ее могилу цветы. Великая была достойна этого. День ее смерти всеми расами был признан днем отказа от оружия и вот уже две тысячи лет никто не нарушал этого закона.

Когда я играл за Охотника, одно из заданий как раз было связано с тем, чтобы собрать букет цветов, возложить его на могилу Ялининки и сказать слова, которые сейчас слетели с моих губ:

– Покойся с миром, Великая! Ты навсегда останешься в нашей памяти.

Раздался хлопок, словно рядом сработала хлопушка, и меня окутало облако пыли. Я поднялся на ноги и подошел к следующей статуе. Предками нужно гордиться и отдавать им

честь, а не показывать свою гордость и пренебрежение к их ударам. У меня не было восторга от того, что я нашел способ пройти статуи, не получая удары. Сейчас меня переполняло чувство гордости за ту расу, за которую я играю. С трудом проглотив комок в горле, я двинулся дальше. Воины, император Кормадонт, два архимага – Великие люди из истории человеческой расы рассыпались перед моей склонившейся головой. Зачем же так? От статуй оставалась только пыль, которая уже трехмиллиметровым слоем была нанесена на мое тело. Когда рассыпалась последняя статуя, по моей щеке скатилась слеза, мгновенно впитавшаяся в пыль. Ух, вот это пробрало! Нужно приходить в себя и двигаться дальше, скоро распределение. Выходя из комнаты, я повернулся и еще раз низко поклонился пустым постаментам: пусть статуй уже не было, но их Дух наверняка еще витает в комнате. Предков нужно чтить!

Подходя к четвертому испытанию, я уже знал, что нужно делать. В прошлый раз я обнаружил, что к рису прилипала пыль от статуй. Я зачерпнул горсть зерен, перетер их в пыльных руках и опустил в воду. Забодай меня пчела, если неправ. Рис камнем пошел ко дну, горох же остался плавать на поверхности. Вот и замечательно. Когда я опустил в ведро последнюю горсть зерен, то почувствовал удовлетворение. Теперь действительно все. И заняла такая сортировка у меня всего 5 минут, а не сорок, как ранее. Выловив весь горох, я уже хотел выливать воду, как ведро принялось ощутимо дрожать, и через несколько мгновений над ним начали появляться зеленые ростки. Вначале один, потом второй и вот уже сплошной зеленый ковер возвышался сантиметров на пятьдесят над ведром. Ух ты, рис пророс. На конце каждого стебля было небольшое утолщение, поэтому верхушка образовавшегося куста сейчас больше всего напоминала зонтик.

Когда рис прекратил расти, я осторожно прикоснулся пальцем к одному ростку. Стебель заметно приподнялся над остальными, его верхушка раскрылась, словно бутон цветка, и над зеленым ковром появилась проекция маленького медвежонка. Такого милого, плюшевого, неуклюжего, что на моем пыльном лице появилась улыбка, и я попробовал погладить этого чудесного зверька. Резкий и громкий рык матерого медведя, удар и минус 10% моей Жизни – такой результат прикосновения к проекции. Хорошо хоть крови не было, значит, она только на первое и второе испытание нужна была. Я еще раз прикоснулся к стеблю, проекция исчезла, бутон закрылся и стебель принял такой же вид, как и все остальные…

А что это такое? Что за медвежонок, который бросается на

хорошего человека в лице меня? Я прикоснулся к следующему стеблю. Тигренок. Следующий – Носорог. Кенгуренок. Совенок…

Волчонок.

Если все предыдущие звери не вызывали во мне никакого интереса, то вот этот белый пушистый комок радости, который гонялся за своим хвостом, с такой смешной сердитой мордашкой от того, что у него не получалось его догнать, просто взывал к тому, чтобы его погладить. Блин, опять больно будет, но я не мог себя перебороть. Закрыв глаза и ожидая очередной вспышки боли, я протянул руку. А какая же у него мягкая и приятная на ощупь шерсть! Я открыл глаза и увидел, что часть моей руки, которая находилась возле проекции волчонка, стала прозрачной. Этой рукой я мог гладить скулящего от удовольствия малыша, который и не думал меня кусать. Хоть какая-то радость от прохождения всех этих испытаний. Хотя статуи тоже хорошо пошли.

Наигравшись с волчонком, я убрал руку, которая мгновенно приняла свой естественный вид. Потянулся к стеблю, чтобы сделать его прежним, как меня остановило сообщение:

Получено задание: поиск Тотема. Вы определили свой Тотем: Белый Волк. Чтобы начать его поиски, обратитесь к учителю Шаманов.

Стебель закрылся самостоятельно и вернулся в общую массу, оставив меня сидеть с протянутой рукой. Вот это номер! Я могу получить такого вот волчонка? Так, вроде орк учитель Шаманов, нужно сейчас бежать к нему, чтобы он рассказывал, что да как. И фиг с ней с инициацией, такой мохнатый комок дороже. Я вскочил и ринулся к выходу, но у самой двери меня что-то затормозило. Опять это дурацкое чувство неправильности и незавершенности. Неужели волк не мой Тотем? Если это так, то можно ли будет его сменить? Я открыл гайд и принялся искать нужную мне информацию. Блин! Если Шаман выбирал себе Тотем, то он оставался с ним на все время игры. Сменить нельзя, прогнать нельзя, можно только воплотить часть Тотема в реальность и ходить с ним, как со спутником. Даже кататься на нем можно было, одна их функций Тотема заключалась в транспортировке игрока. Волк мне очень нравился, но опять же… только внешне, не внутренне. Нужно возвращаться и еще раз внимательно осмотреть весь зоопарк. Если ничего не найду, так и оставлю волка. Я уселся возле ведра и принялся раскрывать стебель за стеблем, внимательно прислушиваясь к своим ощущениям.

Через пятнадцать минут я наткнулся на то, что заставило

меня замереть. Дракон. Пусть и маленький, но самый настоящий дракон! О них ходили только слухи, о них было написано в гайдах, но никто их никогда не видел вживую. Во всяком случае, таких людей я не знаю. Однажды даже собирался исследовательский рейд в горы, чтобы повстречаться с драконами, но все закончилось полным провалом. Я осторожно протянул руку. Гладкий, юркий, с острым гребнем. На автомате я зачерпнул горсть гороха, что лежала рядом со мной, и протянул его дракончику. Обвив мою призрачную руку, проекция дракона со слышимым чавканьем начала его грызть, а когда горох в руке закончился, дракончик воспарил и призывно пропищал. А ему понравилось! Я зачерпнул новую горсть гороха и вновь протянул ее голодному летуну. Никогда не думал, что кормить животных такое интересное занятие. Выйду на волю, обязательно заведу себе пару котов-имитаторов.

Когда весь горох был скормлен, дракончик довольно зевнул, свернулся клубочком и сделал вид, что спит. Стебель стал закрываться, а у меня перед глазами появилось новое сообщение:

Изменение задания: поиск Тотема. Вы изменили свой Тотем. Новый Тотем: Черный Дракон. Чтобы начать его поиски, обратитесь к учителю Шаманов.

Когда я выходил из комнаты, никакое чувство незавершенности больше не останавливало меня. Ну и фиг с ним, что я провалил инициацию, пройду ее, как только выйду из поселения. Но иметь в Тотеме Духа Дракона – это круто. Правда, надо еще узнать, как его получить. В гайдах об этом как-то мало было написано: обратитесь к учителю, он расскажет, что делать. На форум пока не залезал, еще успеется, и так много времени потерял со своим вторым проходом по испытаниям. Нужно выходить к орку и разочаровывать его.

Я вышел из пещеры и подошел к орку, который продолжал держать в руках Великий Дух воздуха. Как мне не хотелось их расстраивать, но выхода не было – орк внимательно смотрел на меня и ждал, что я скажу. Правду я скажу, что же еще?

– Я не смог пройти испытание. После первой попытки мне показалось, что все, что я сделал, было в корне неправильно, поэтому я прошел испытание еще раз. По своему, а не так, как все советовали. В общем… – я развел руки в стороны и пожал плечами, – не смог.

Орк промолчал, а в горах пронесся ураганный ветер – голос Великого Духа воздуха:

– Дух Шамана должен быть тверд. Ты обрек олененка на

смерть, освободив волка, но ты обрек волка на жизнь, освободив его от капкана. Всю жизнь Шаманы должны принимать тяжелые решения, которые приведут одних к гибели, других оставят в живых. И незыблемость, твердость этого решения Шаман должен ощущать всем своим существом, иначе он будет неспособен постоять за себя перед Великими Духами Стихий.

– Дух Шамана должен быть стоек. Шаман должен понимать, что решения, которые он примет сейчас, будут влиять на его жизнь потом. Если бы ты переплыл яму с водой, то не смог бы собрать пыль, необходимую для дальнейшего испытания. Ты стойко раз за разом заставлял воду покориться тебе, спаивая ей свою кровь. Ты не знал, но чувствовал, что делаешь все правильно. Чувство – это то, что отличает Шаманов от других классов.

– Дух Шамана должен быть мягок. Забывший своих предков Шаман черств и слеп, Духи не будут откликаться на его зов, он не сможет вырасти выше Элементного Шамана. Для тех, кто не почитает предков, это предел. Ты почтил память своих предков, они верят в тебя, Шаман.

– Дух Шамана должен быть гибок. Прямое, видимое на первый взгляд решение не всегда является правильным. Разделить зерна – только половина пути, понять, для чего они нужны – доступно только истинным Шаманам. Ты смог, поэтому я дал тебе возможность выбора Тотема. Остальные Шаманы получают его случайно.

– Я закончил. Ты смог порадовать меня, младший брат. Отныне и впредь, ты – Начинающий Шаман, – вихрь в руках орка стал стремительно слабеть и буквально через десяток секунд исчез.

Обновление задания Путь Шамана Шаг 1: Задание выполнено.

Обновление класса игрока: Класс Шаман заменен на Начинающий Шаман. Обратитесь к учителю для обучения работы с младшими Духами стихий.

Я посмотрел на орка.

– Учитель, – почтительно склонил я голову, – позвольте прикоснуться к вашей мудрости.

– Я не могу тебя учить, младший брат, – ответил орк. – Решением совета Шаманов меня лишили этой возможности. Тебе нужно найти более достойного учителя. В пригороде Анхурса живет старый Шаман Корник. Обратись к нему, он тебе поможет. А теперь нам пора возвращаться, процедура распределения

начнется с минуты на минуту.

Получена классовая цепочка заданий: Путь Шамана.
Путь Шамана. Шаг 2. Найдите учителя Шаманов Корника.

Орк создал портал, и мы вернулись в его кабинет. Опять у меня возник глупый вопрос, а кто управлял рудником, пока орка не было? Не, спрашивать не буду – еще обидится и распределит куда попало. Мне же нужно в Анхурс. Там и Корник где-то живет, и Карт, да и таверна "Веселый гнум" тоже где-то в том районе. Пройдет три месяца, и я все это смогу найти.

Раздался хлопок и в кабинете орка открылся портал перехода. Вот и все. Сейчас я войду и окажусь в какой-нибудь деревне, где местный староста…

Вышедший из портала человек прервал все мои мысли. Низенький, толстенький, жабоподобный, с Камеамиа на груди. Губернатор явился на Прику. А ему-то что тут понадобилось?

– Ну, неужели без меня нельзя распределить этих противных заключенных? – начал пищать он своим противным голосом, даже не глядя в мою сторону. – Этого засунуть надо в какую-нибудь захудалую деревню, например, Большие Васю… – Губернатор запнулся, ибо его взор, наконец, остановился на мне. Пипец. Неужели распределением занимается не орк, а эта человекоподобная смесь жабы и Губернатора. О, точно – Жабернатор!

Губернатор несколько мгновений простоял с вытянутыми губами, так и не договорив "Васюки", затем на его лице проступила гаденькая ухмылка, он даже руки потер, после чего начал выплевывать слова:

– Я же говорил, что я не забуду того, что ты не отдал мне свою Легендарную вещь! Того, как ты обошелся со своим Губернатором! Ко мне в замок! Немедля! В качестве поселения я назначаю Махану, бывшему заключенному рудника Прика, свой замок! Марш в портал! Бегом!

Внимание! Ближайшие 2 месяца и 26 дней вы обязаны прожить в замке Губернатора Провинции Серрест. У вас есть возможность покидать замок на срок не более 48 часов, после чего вы будете телепортированы обратно. Желаем приятной игры!

Я посмотрел на своего бывшего начальника. Это что, шутка? "Дух Шамана должен быть стоек, – говорил взгляд орка. – Ты должен это пережить, младший брат".

Твою же налево! 2 месяца и 26 дней ада под предводительством Жабернатора?… "Да не вопрос! И не такое проходили, – подумал я и решительно вступил в портал. – Прощай, рудник Прика. Надеюсь, навсегда".

Конец 1 книги.